昭和63年6月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

June 1988 6
定価 ¥380



ホンキでPlayホンネでReview
ドラクエIIIを媒介にしたコンピュータRPG論

緊急レポート
セガ体感第8弾!
ギャラクシーフォース

大怪獣図鑑付き
超絶倫人ベラボーマン

最先端のコミュニケーション
パソコン通信入門講座

君のパソコンでLet's PLAYコンピュータ・ミュージック
「PC-8801シリーズ」で音楽しようの巻





























だれでも打ち込める特選プログラム48本

BM-Jr./LII2 OTOS
BM-LIIIMK5 WINDMILL
ファミコン/ツインファミコン メンコ/不動明王子伝/TAKO-TAKO UP
FM-7/77 Joker/METEOR BUSTER
JR-200 OMICLON
M5 昆虫戦争/時限爆弾
MSX HALT/ハイド/LITTLEサーキット~電波杯~
MSX2 祖羅曼蛇
MZ-80K/1200/700 SKATE GAME
MZ-700/1500 BLOCK CITY/Hu-TYPE
MZ-1500 木の精
MZ-80B/2000/2200/2500 DRAGON BUSTARD
MZ-2200/2500 MZ版ビルこわし
MZ-2500 CRYSTAL
PASOPIA/5(T)/7 R.P.Golf
PC-6001/mkII/6601/SR どらいぶ/QWERTY
PC-6001mkII/6601/SR TWINKLING STARS
PC-6001mkIISR/6601SR SPACE WAR
PC-8001/mkII/SR BACK FOR THE ATTACK/Fruit Box
PC-8001mkII/SR 移植版 奇跡の品物~ミラクル・アイテム~
PC-8001mkIISR ふんだりけったり
PC-8801 PLAY BALL II
PC-8801mkIISR THE RETURN OF RAINBOW II
PC-88VA SPACE CONQUEROR
PC-9801 COMICAL KIDS
S1 Transparent World
SC-3000 XI
X1 THEへのへのもへじ/TACO-SUBMARINE
X68000 移植版 BALL BALL
PB-100 Park Maze/The Dragon Killer
PC-1245 JEWEL THIEF
PC-1501 DOG FIGHT

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000 A-JAX FIGHTING SPIRIT/RANKING
MSX ファンタジーゾーン
PC-6001mkIISR/6601SR 影の伝説/DRAGON SPIRIT-エリア6-

新コーナー開設 **ビデオゲーム新作インフォメーション**

どこから始めるか、どう楽しむか、

これから始めるのなら、このレベルを望みたい。
MZ-2520は、パソコンに本気で取り組む人のための
"歯応えある入門機"です。みせかけの機能を追うのではなく、
使いこむほどに凄さがわかるクォリティマシン。
ゲームだけには終わらせず、知的ツールとして
使いこなしたい、というキミに捧げます。

●パソコン通信や簡易データファイルとしても使える「テレホンソフト」標準装備●スピーディな文節変換でワープロに対応、約9万語の辞書ROM搭載●カラーディスプレイテレビでスーパーインポーズ(320×200ドット表示)可能●高解像度グラフィック表示(640×400ドット・4色)、256色同時表示(320×200ドット表示)も実現●FM音源、SSG搭載●640KBの3.5インチFD2基搭載

(多彩なジャンルで豊富に揃ったMZ-2520アプリケーション)

ソフト名	価格	ジャンル	お問い合わせ先	Tel.
SUPER春望クリエイティブII	34,800円	ワードプロセッサ	デーピーソフト	(011)251-7462
ユーカラK2+	28,000円	ワードプロセッサ	東海クリエイト	(03)456-4610
ビジレスAD	98,000円	データベース	MASH SYSTEMS	(0565)35-0809
FREE CALL	6,800円	通信	シスポート	(07746)3-1131
TOWN BBS Ver 4.0	39,800円	通信(ホスト用)	シスポート	(07746)3-1131
PERSONAL CP/M	16,800円	CP/M	シャープ	(06)621-1221 (03)260-1161
FORTRAN	13,800円	開発言語	シャープ	
C	13,800円	開発言語	シャープ	
COBOL	13,800円	開発言語	シャープ	
LISP	13,800円	開発言語	シャープ	
PROLOG	13,800円	開発言語	シャープ	
Super Paint	12,800円	グラフィックス	エス・ビー・シーソフトウェア	(03)353-9241
ぱれっと	18,000円	グラフィックス	ダイナウェア	(0727)62-8201
G-EDIT 2500	8,000円	グラフィックス	データウエスト	(06)968-0136
ILLUST BOX ※1	7,800円	グラフィックエディタ	ロードス	(0852)21-9141
FMシンセサイザーボード	24,800円	ミュージック	ニッコーシ	(03)270-8851
サウンドギャル ※2	7,800円	ミュージック	ユニバース	(0862)44-1176
カレイドスコープ(第1弾)7万光年の胞子たち	9,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	(03)361-4063
カレイドスコープ(第2弾)発汗惑星	5,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	
カレイドスコープローダーセット	4,800円	ロールプレイングゲームツール	GA夢	
ムーンチャイルド	7,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	
トリトーン	6,800円	ロールプレイングゲーム	ザイン・ソフト	(0794)31-7453
九玉伝	7,800円	ロールプレイングゲーム	テクノソフト	(0956)33-5555
ザ・ブラックオニキス	7,800円	ロールプレイングゲーム	ビー・ピー・エス	(045)931-0151
ウィザードリィI	9,800円	ロールプレイングゲーム	フォアチューン	(03)667-2707
レリクス	7,200円	ロールプレイングゲーム	ボーステック	(03)407-4191
リ・バース	7,800円	アドベンチャーゲーム	エス・ピー・エス	(0245)45-5777
デーモンクリスタル	6,800円	アドベンチャーゲーム	電波新聞社	(03)445-6111
棋太平	7,000円	シミュレーションゲーム	エス・ピー・エス	(0245)45-5777
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	シミュレーションゲーム	光栄	(044)61-1861
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
三国志	14,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
信長の野望	7,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
ザ・コックピット	6,800円	シミュレーションゲーム	コムパック	(03)375-3401
テグザー	6,800円	アクションゲーム	ゲームアーツ	(03)984-1136
ROBO WRES 2001	6,800円	アクションゲーム	マイクロネット	(011)561-1370
ゼビウス	6,800円	シューティングゲーム	電波新聞社	(03)445-6111

※1「Print Shop」用グラフィックエディタ ※2 MZ-2520では自動ダビング不可
▶ここに掲載されているソフトは一例です。MZ-2500シリーズ用ソフトについての詳細は「APPLICATION LIBRARY」をご参照ください。



さらにグレードを求める人へ、好評発売中。

MZ-2531 ●640KB3.5"FD2基、ボイスレコーダ搭載
標準価格199,800円

●写真の14型カラーディスプレイ MZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
また装着されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。

資料請求券 ベーマガ・6月

ますます熱くなる。
クリエイティブワークステーションX68000。



●新たなゆとりが創造力を刺激する——。20Mバイトハードディスクを本体に内蔵したX68000 ACE HD の登場です。もちろん、X68000としての本質は変わるはずもなく、あのクリエイティブなX68000そのものです。といって、たとえ3.5インチのハードディスクとはいえ、それをスリムなマンハッタンシェイプの本体内に搭載するには、これまで以上の実装密度が要求されます。このハードディスクモデルには、集積度をさらに高めたカスタムICや、メモリとして1Mビットのダイナミック RAMが採用されていますが、これは、いわば過去1年間の成果というべきもので、ある意味では、ビジュアルシェルなどのソフトウェアに対してハードウェアのユーザーインターフェイスとも言えるでしょう。ハードディスクそのものについては、C.G.やサンプリング音源などX68000のパフォーマンスがフルに発揮できるプロフェッショナルな分野への対応はもちろん、大量のデータを扱うビジネス分野にも余裕をもって対応。またハードディスク上のファイルメンテナンスが可能なユーティリティも装備しています。

●約80本、X68000のパフォーマンスにふさわしいさまざまなジャンルのソフトウェアがすでに流通。このマシンのソフト環境は着実な歩みを見せています。この間、ユーザー各位の熱烈なご支持とシステムハウス各位の開発ご努力に心からの感謝をささげるとともに、そうしたご厚意に対して、私たちは将来的な展望も含めて、でき得るかぎりのサポートをお約束するものです。ホビーマシンというより、ポテンシャルを秘めたホリゾンタルなマシンとしての確立。各ジャンルへの付加価値対応はこれからです。X68000の可能性にご期待ください。

〈X68000ACE HD の主な特長〉 ●3.5インチ20Mバイトタイプのハードディスク(平均アクセスタイム80ms)を内蔵 ●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM*採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●1Mバイト5インチFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル

*Adaptive Differential PCM

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●15型カラーディスプレイ	CU-15M1(E)	標準価格 99,800円	
●カラーイメージユニット	CZ-6VT1	標準価格 69,800円	
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円	
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円	
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円	
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円	
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円	
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円	
●モデムユニット	CZ-8TM2	標準価格 49,800円	
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円	
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円	
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円	★
●拡張I/Oボックス	CZ-6EB1	標準価格 88,000円	
●2MB増設RAMボード*	CZ-6BE2	標準価格 79,800円	
●4MB増設RAMボード*	CZ-6BE4	標準価格138,000円	
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円	
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円	
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円	
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円	
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円	
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円	

*ご使用の際にはCZ-6BE1Aが必要です。

★(5月末発売予定)

■本体+キーボード CZ-611C(GY)標準価格399,800円

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-601D(GY・BK)標準価格119,800円

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-611D(GY)標準価格145,000円

■チルトスタンド CZ-6ST1(E・B)標準価格5,800円

さらに洗練されて信頼性を高めたハイコストパフォーマンスFDモデル X68000ACE

■本体+キーボード CZ-601C(GY・BK)標準価格319,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

使う人、ひとりひとりが、エンターティナーになれる。アドリブ感覚で楽しめる知的マルチメディアマシン、PC-88VA2/VA3、新登場。

文字や絵はもちろん、アニメやビデオ画像、サウンドまでいろいろな情報を自由に組み合わせて徹底的に楽しんでしまう。PC-88VA2/VA3は、そんな好奇心あふれるあなたにピッタリのパソコンです。



大容量・高速処理を実現した16ビットCPU、パソコンで最高水準のAV機能、文節の区切りが学習できる新連文節変換機能、さらに強力になったPC-EngineやN88-日本語BASIC V3など、これまでのPC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、大きくパワーアップ。そのうえ、PC-88 VA3では、パソコン初の大容量9.3Mバイトフロッピィディスクを標準装備。いまあるフロッピィの約9倍、どんなデータも1枚のディスクに収容できます。

データベースが面白くなる「パーソナルインフォメーションツールPI」



パーソナルインフォメーションツール Pi

「パーソナルインフォメーションツールPI(ピーアイ)」は、文字や絵ばかりでなく、音やビデオ画像、アニメーションまで、1つのデータベースで管理できる画期的なソフト。たとえば、動物園の地図、象の写真や説明文、象の鳴き声などのマルチ情報をひとつの画面上でまるでカードをめくるように次から次へと検索することができるのです。PC-88VA2/VA3の性能を駆使した新次元のソフトウェアPIは、情報とのつきあい方を一気に変えてしまいそうです。(標準価格28,000円)

AVソフト、ゲームソフト………etc.

PIのほかにも、アニメ作成用ソフト「アニメフレーマー」(標準添付)、音楽ソフト「インスタントミュージック」「ミュージックワールド」、ゲームやワープロソフトなど、88ファミリーならではの豊富なソフトウェアを用意しています。身の回りの情報を思いのままコーディネイトできるマルチメディアマシンPC-88 VA2/VA3。いま、いちばんホットなパソコン、といえそうですね。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-88VA2**

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…………298,000円





NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-88VA3**

1Mバイトタイプ5インチFDD2台
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格…………398,000円

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ 北海道支社(札幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広島) 082(242)5503

NEC

デジタルサンプリング おもしろアイディア大公開！

サウンドで遊ぶとこうなる、という
ユニークなアイディアが、集まりました。
たくさんの応募ありがとう。

●由貴チャンの声入りカレンダー（高知県　山本和人君）　●由貴チャンの声の目覚し時計　●ディスクでボイスメール　●パソコン通信で声のメッセージ　●留守番電話　●いたずら電話の相手の声を録音し、スピードや音程を変えて撃退（兵庫県　臼田周平君）　●語学の学習　●ゲームの効果音　●ヒット曲のイントロを録音し曲あてゲームで遊ぶ　●鳥（雄）の鳴き声を録音して仲間（雌？）を呼び寄せ、バードウオッチングする（長野県　北村知之君）　●鳴き声の出る動物図鑑　●しゃべるアルバム（三重県　尾藤正明君）　●ディスク版観光案内　●自然音を録音した環境ディスク　●CDVのようなミュージックディスク（神奈川県　黒崎雅有君）　●パソコンカラオケ　●プログラムリストやメッセージなどをアイドルの声で読ませる……etc.　アイデアがたくさんありすぎて、全部紹介しきれませんでした。ごめんなさい。なお、複数の人から同じ様なアイディアをもらっている場合は、名前を省略させていただきました。



パソコンで、21世紀の夢を描こう！ オリジナリティあふれるコンピュータアートに、PC-8800/PC-9800シリーズを使ってあなたもチャレンジしませんか。

夢があるからアートする
第1回NECパーソナルコンピュータ

パソコンアート大賞作品募集

◆**募集テーマ**：夢
◆**締切**：5月31日（当日消印有効）
◆**賞**：パソコンアート大賞（賞金3万円、賞状）ほか、各種賞を用意しています。
◆**応募方法/応募条件**：NECパソコン販売店店頭のポスターチラシをご覧ください。
◆**お問い合わせ先**：パソコンアート大賞事務局　TEL.(03)584-7068

由貴ちゃんの笑顔で、新メンバーを集めよう！


斉藤由貴

学園のパソコンクラブの皆さまへPCポスターをさしあげます。

学園パソコンクラブポスタープレゼント

◆**お申し込み方法**：送付先ご住所／お名前／学年／電話番号／クラブ所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
◆**お申し込み先**：〒108　東京都港区三田1-4-8　三田国際ビル　日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係
◆**ご提供ポスター**：NECパソコンPCシリーズポスター数種類

東北支社（仙台）022(261)5511　東京支社（東京）03 (456)3111
北陸支社（金沢）0762(23)1621　関西支社（大阪）06 (231)3111
四国支社（高松）0878(22)4141　九州支社（福岡）092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

NEC

先進の粋を極めたNECのディスプレイ。
バリエーションを豊かに堂々のラインアップです。



PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円



PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円



PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円



PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円



PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円



PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

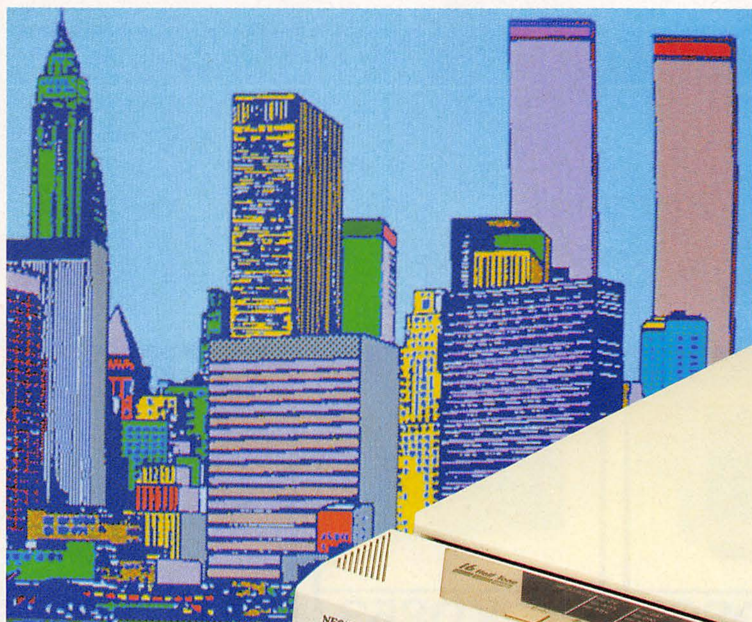
型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種					高解像度 ☆は専用
										PC-88VA	PC-8801 FA/MA	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV/UX	PC-9801VM21 VX	
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

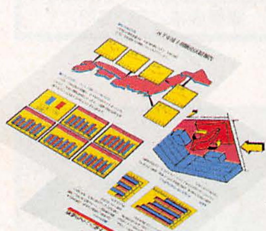
C&C Computers and Communications

NEC

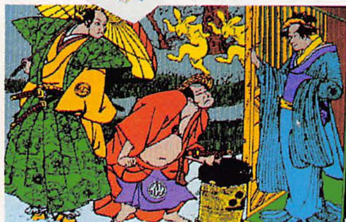

▲写真をコンピュータ・グラフィックスに。

高速、高精度で、ハイ・レベルな画像入力を実現。




◀ビジネス文書に図やグラフを入れて。

◀アート感覚を活かして。




▲顧客管理カードに顔写真を入れて。

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503H

標準価格 165,000円

●本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
●16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていることが必要です。

より速く、より精密に。多階調、ディザ機能が高性能な画像読み取りを可能にしました。

■**このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4版まで16階調で読み取り可能。オフィスでの画像処理に威力を発揮します。

■**より高速になった画像入力。**精密で複雑な原稿も高速で読み取ります。PC-9800シリーズとGP-IBインタフェース(PC-9801-29N)を介して接続することで、より高速の画像転送(DMA転送)を可能にしています。

■**パソコンとの接続も簡単。**各種インタフェースを装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続が可能。

■**直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、入力画像をダイレクトにプリントアウト。(モノクロプリントのみ)

■**便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタートが可能。

■**PC-IN501/PC-IN502とのソフトウェア的に高い互換性を保持。**



●最大A6判の読み取りが可能なハンディイメージスキャナ
PC-IN511
標準価格 69,800円



●A4版まで16階調で読み取り可能
●PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル
PC-IN503 標準価格 149,800円



●誰にでも"コピー感覚で"手軽に入力できる
PC-IN502 標準価格 99,800円

日本電気グループ
〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　受付時間…9:00〜17:00　月曜日〜金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000　大阪06(211)9800　電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NEC

PCエンジンのソフトが充実して闘いの世界が、限りなく広がる。

PCEngine SOFT NEWS②

好評発売中 ハドソン

ステージ1



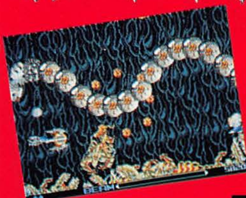
どこまでも続く洞くつ状の前線基地。四方八方から狙われている砲台を突破すれば、邪悪なボスキャラ、ドブケラドプスが立ちはだかる。

R-TYPE I™

アールタイプ

希望小売価格 4,900円

ステージ2



上下の壁から無数の異形生物がザワザワと迫ってくる。ここは、まさに悪の温床。不死身の大蛇が生息するボスキャラ、ゴマンダーに注目。

ステージ3



巨大な戦艦オンリーが、ズズンと目の前に出現する。全身の神経を自機r-9に集中させて、悪夢のような戦艦を撃沈しろ。

ステージ4



背すじも凍るメカ細胞面。異形キャラ、スカルトンが無数の細胞を生み落としていく。ボスのコンバイラーの分裂攻撃に気をつけろ。

ハドソン 6月上旬発売予定

●6月上旬
帝国の逆襲迫る。

復讐のかたまりとなったバイド帝国の逆襲が、目の前に迫った。おぞましい異形生物たちが、地の底からわいて出るように、襲ってくる。そこは、まさに悪の巣窟。死と隣り合わせの恐怖の連続に、キミはたえられるか。r-9に乗って、帝国の支配者バイドを、倒すのだ。

R-TYPE II™

アールタイプ

希望小売価格 4,900円



R-9 POWアーマーをとると、自機r-9が3種類、3段階にパワーアップできる。

死闘が、にえたぎる。

悪と恐怖が支配する異次元空間。
それが、アールタイプの舞台バイド帝国だ。
血も凍る巨大なボス・キャラ。緊張の限りをつくす戦闘シーン。
ゲームセンターそのままの壮絶な闘いが、
PCエンジンのリアルなビジュアルとサウンドで、
いま、よみがえる。

戦国麻雀

せんごくまーじゃん



5月中旬発売予定 ハドソン

遊々人生

ゆうゆうじんせい

大もうけしたり、失業したり。
しょせん、人生なんて、ルーレット。
のってみなけりゃ、わからない。
はてさて、キミの人生は？

好評発売中



希望小売価格 4,500円

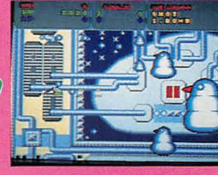
 ハドソン

好評発売中

(ハドソン)
- ★THE功夫 ★上海
- ★ビックリマンワールド
- ★カトちゃんケンちゃん
- ★ビクトリーラン
- ★邪聖剣ネクロマンサー

(ナムコ)
- ★妖怪道中記

NECアベニュー
7月発売予定
ファンタジーゾーン



6月発売予定
- ★パワーリーグ(ハドソン)

7月発売予定
- ★エイリアンクラッシュ
- ★ワードナの森

以下続々封切予定

※タイトル・発売日等は変更される場合があります。





PCEngine
ピーシーエンジン
標準価格24,800円

PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通して脳を直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch(内部)のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。

HE system

●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)

キミをパソコンワールドへ誘う、究極のコストパフォーマンス!

●鮮明なグラフィック表示。こんなに鮮やかなビジュアル機能を標準装備。AV40EXは、26万色カラー表示や、日本語表示に威力を発揮する400ライン8色に対応。AV20EXは、4096色同時発色をサポートします。圧倒的なビジュアル機能は、他をよせつけません。**●日本語機能も強力。**AV40EXには、OASYS Liteと同等な約4万語の辞書ROMを搭載。すばやく的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXは、オプションの日本語カード(¥29,800)を使用して、40EXに匹敵する日本語処理がおこなえます。**●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)。**回路のLSI化により、MMR(Memory Management Register)使用時の処理スピードアップを実現。もちろん、AV40/20の動作クロックもサポートします。**●高速日本語処理をサポートするF-BASIC。**日本語処理スピードはAV40/20に比べ最大2倍。起動時にメニュー画面から選択する方式で使いやすさも向上しました。


26万色ディジタイズ画面

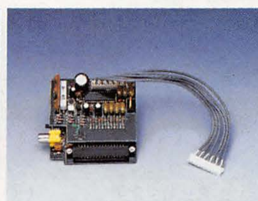

日本語表示例(400ライン)

高度なAVC機能をスケールアップする、ハード&ソフト群。

●楽しさ広げる豊富な周辺機器。イメージデータの読み込みが可能なハンディイメージスキャナ(¥24,000)。※ ビデオディジタイズ機能とビデオコンバート機能を1枚に内蔵したビデオカード(¥29,800)。FM音源8音搭載、MIDI対応のステレオミュージックボックス(¥58,000)。そして、パソコン通信に不可欠のモデムカード-1200(¥39,800)など、多彩な周辺機器がAVCの世界を拡大します。**●ソフトウェアもますます充実。**美しいグラフィックが 描けるFMグラフィックエディタII(¥20,000)。パソコンで簡単にアニメができるFMファンタビジョン(¥15,000)。作曲・編曲するならFMミュージックエディタII(¥20,000)。パソコン通信を始めるときはFMテレアクト/AV通信(¥15,000)。住所録やスケジュール表などを作成するFM日本語シート(¥12,000)など、楽しいソフトがいっぱいです。

※インタフェースカードが必要。


ハンディイメージスキャナ(¥24,000)


ビデオカード(¥29,800)

新作ソフトもぞくぞく。

ハウ・メニ・ロボット	㈱アートディンク	¥7,800	3月予定	7/77/AV シリーズ
YAKSA(ヤシャ)	㈱ウルフ・チーム	¥7,800	発売中	AVシリーズ
GANDHARA 仏陀の聖戦	㈱エニックス	¥7,800	発売中	AVシリーズ
アルゴー ギリシャ英雄伝説	呉ソフトウェア工房	¥7,500	発売中	AVシリーズ
SHILPHEED(シルフィード)	㈱ゲームアーツ	¥6,800	発売中	AVシリーズ
ぎゅわんぶらあ自己中心派	㈱ゲームアーツ	¥6,800	4月予定	7/77/AV シリーズ
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	㈱光栄	¥9,800	発売中	AVシリーズ
PSYCHIC WAR コズミックソルジャー2	㈱工画堂スタジオ	¥8,800	4月予定	7/77/AVシリーズ
億万長者	㈱コスモス・コンピューター	¥9,800	発売中	AVシリーズ
DOME	㈱システム・サコム	¥9,800	3月予定	7/77/AV シリーズ

マイト・アンド・マジック	㈱スタークラフト	¥9,800	発売中	AVシリーズ
スペースハリアー	電波新聞社	¥7,500	発売中	AVシリーズ
プロ野球FAN-テレネット・スタジアム-	㈱日本テレネット	¥8,800	発売中	AVシリーズ
プロ野球FAN 養成ギブス	㈱日本テレネット	¥3,900	3月予定	AVシリーズ
Ys(イース)	日本ファルコム㈱	¥7,800	発売中	7/77/AV シリーズ
ヒラニプラ	㈱ハドソン	¥7,800	3月予定	AVシリーズ
女子大生交際図巻	ビクター音楽産業㈱	¥7,800	発売中	77/AV シリーズ
ダイレス・ガイガーループ	ボーステック㈱	¥6,800	発売中	AVシリーズ
うる星やつら~恋のサバイバルバースディ~	㈱マイクロキャビン	¥6,800	発売中	AVシリーズ
KISS OF MURDER〈殺意の接吻〉	㈱リバーヒルソフト	¥5,800	発売中	7/77/AV シリーズ

※提供時期等につきましては変更の場合があります。

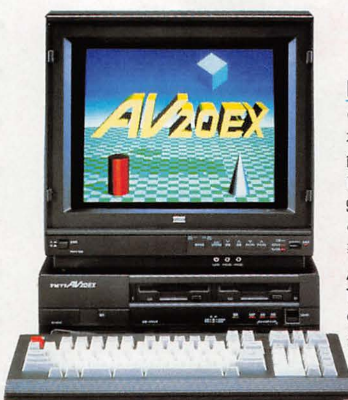


FM77AV40EX

●26万色/4096色表示(200ライン時)と400ライン8色対応●強力な日本語機能●メインメモリ192KB(最大448KB)、グラフィック用VRAM 192KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格(キーボード付)¥168,000

AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14 ●14インチ●4000文字対応●21ピンマルチ端子●400ライン対応デュアルスキャン●標準価格¥89,800

チルト台●標準価格¥5,800



FM77AV20EX

●4096色同時表示(200ライン)●日本語カード(オプション)で日本語機能拡充●メインメモリ128KB(最大192KB)、グラフィック用VRAM 96KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格(キーボード付)¥128,000

AV20EX用カラーCRTテレビ-15S ●15インチ●2000文字対応●21ピンマルチ端子●音声多重放送対応●標準価格¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX/20EX

「富士通FMプラザ」オープン

このたび、FMシリーズ用ビジネスアプリケーションソフトおよび関連図書を一堂に集めたソフトウェアライブラリセンタをオープン
問い合わせ先:東京都港区新橋5-36-11(横浜ゴムビル1階)富士通FMプラザ TEL03-434-3280(受付)
運 営 時 間:AM9:00~PM5:00(土・日・祝日は休館)

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)251-7231●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

ツクモオリジナル 5インチ2Dドライブ TS-FD MKII X1セット



- TS-FD MKIIにケーブル及び特製I/Fをセットしたもので、これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-502F(2ドライブ)相当品です。

2ドライブ 特価¥56,800 注番 B614
(黒又はベージュのどちらかをご指定下さい。)

5インチ2HDドライブ TS-FDD MKII X1 (ターボモデル10を除く)

X1ターボ2HD/2DD 自動切替
1ドライブ 特価¥39,800 注番 B615
2ドライブ 特価¥61,800 注番 B616

NANNOのテレカプレゼント!

FM77AV40セット 注番 B617

65% OFF

- FM77AV40……………¥228,000
- FMTV-154……………¥138,000
- マウス(TS-M88)…………¥7,800
- オリジナルゲームパック…サービス

合計定価 ¥373,800

ツクモ限定特価 ¥138,000
★夏のボーナス一括払いでどうぞ

FM77AV40EX 注番 B618

- FM77AV40EX………¥168,000
- FMTV-154…………¥138,000
- マウス(TS-M88)………¥7,800
- ディスケット5枚+ゲームパック付

合計定価 ¥313,800

ツクモ特価 ¥2?4,800

クレジット例	初回 ¥10,372
月々¥9,700×23回	

★夏のボーナス一括払いでどうぞ

FM77AV20EX 注番 B619



- FM77AV20EX………¥128,000
- FMTV-152…………¥89,800
- マウス(TS-M88)………¥7,800
- ディスケット5枚+ゲームパック……………サービス

合計定価 ¥225,600

ツクモ特価 ¥149,800

クレジット例	初回 ¥10,080
月々¥9,100×17回	

★夏のボーナス一括払いでどうぞ

X1 turbo Z 注番 B620

- CZ-880CB……………¥218,000
- CZ-880DBK……………¥109,800
- ディスケット10枚+ゲームパック……サービス

合計定価¥327,800

特典付 ツクモ特価販売中

クレジット例	初回 ¥9,520
月々¥9,400×23回	

★夏のボーナス一括払いでどうぞ

シャープ カラー漢字熱転写プリンター CZ-8PC2 注番 B629

定価¥69,800
第2水準ROM



特価販売中

便利で安心! 代金引換配達!!

X1G モデル30 注番 B621

- CZ-822CB……………¥118,000
- CZ-820DB……………¥79,800
- ディスケット10枚+ゲームパック…サービス

合計定価¥197,800

ツクモ特価販売中

クレジット例	初回¥9,884
月々¥8,900×11回	

★夏のボーナス一括払いでどうぞ

ツクモオリジナルマウス 注番 B623

- TS-M88 ………特価 ¥5,800 (88SR以降、FMAV以降、MSX)
- TS-MX1 ……特価 ¥5,800 (X1/MZ-2500用)



みんなにやさしいモデム



アイワ モデム 注番 B624
PV-A1200MKII
1200/300ボー対応 定価¥26,800
特価¥22,800



オムロン モデム 注番 B625
MD-1200E
1200/300ボー対応…………定価¥24,800
特価 ¥19,800

X1G モデル10 注番 B622

- CZ-820CB…………………¥69,800
- CZ-820DB…………………¥79,800
- ディスケット10枚+ゲームパック…サービス

合計定価 ¥149,600

ツクモ特価 ¥59,600
★夏のボーナス一括払いでどうぞ

根強い人気の MSX2

ソニー F1XD
HB-FIXD ……………………定価¥54,800
ナショナル A1F
FS-AIF……定価¥54,800 (漢字ROM内蔵)
どちらもジョイスティック+ディスケット(5枚付)で
ツクモ特価 ¥49,800 注番 B626

MSX用ドライブ (ディスケット5枚サービス)
- ソニー HBD-F1…特価 ¥34,800
- ナショナル FS-FD1A 特価 ¥34,800

MSX用プリンタ (インクリボン5本サービス)
- ソニー HBP-F1…特価 ¥42,800
- ナショナル FS-PW1…特価 ¥45,800

チャンス! 送料サービス中

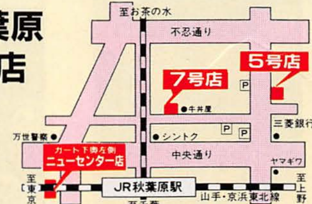
受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎ 03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

秋葉原各店



〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
㊌AM10時〜PM7時 ㊡毎週木曜
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

1号店☎052-263-1655
2号店☎052-251-3399

営業時間 AM10:00〜PM7:00
第1アメ横ビル内 定休日 毎週月曜日
第2アメ横ビル内 定休日 毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

プロスタッフ 4th THANKS 九十九電機

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円　（送料250円）



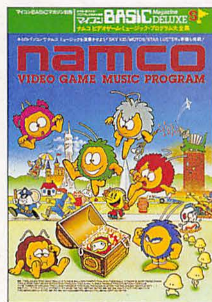
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集。B5判
定価1300円



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）



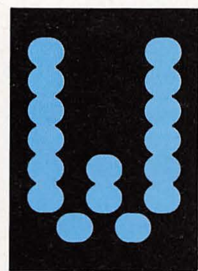
ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）

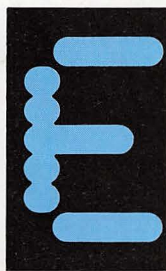
パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，361局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！

B5判　定価1500円（送料300円）









マイコンBASICマガジン

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE Ⓘ
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⓘⓘ
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⓘⓥ
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⓥ
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⓥⓘ
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　（送料350円）

PAPER 読んで楽しめるAVG! 売れています!

ADVENTURE

おかげさまで[1], [2] 2冊になりました!





どちらもA5判160頁 定価780円(送料250円)です

「ベーマガ読者なら，わかってくれると思うけど，ゲームブックの愛好家の皆さんがどんな評価をしてくれるだろうか…」

ペーパー・アドベンチャー[1]を発行したあと編集部では，一抹の不安を抱きながら，売れ行きを見守っていました。

愛読者カードを見る限りでは『とても中身の濃い本だった。[2]も[3]も[4]も発売されたら買います』（東京都品川区・山口眞一君）の感想に代表されるような，うれしいものばかりでした。

1月もおしつまったある日のこと，いつもは冷静な，手塚一郎先生が，編集部に顔をだすなり，「これを見てください！」と少し興奮気味に雑誌の書評欄を開いたのです。

そこには，ペーパーアドベンチャーのことが，大変好意的に紹介されているではありませんか。しかもその雑誌は，ファンタジーファンなら，必ず読んでいるという，社会思想社発行の月刊誌『ウォーロック』だったのです。私達はとても嬉しくなりました。投稿者の皆さんの力作が，専門の雑誌で評価されているのですから。

ベーマガのコーナーをずっとささえてきてくれた，読者の皆さんと共にこの喜びをわかちあうために，『ウォーロック』編集部にお願いして，その内容を御紹介させていただけることになりました。

以下は，その書評です。

この本は，雑誌『マイコンBASICマガジン』に連載されている読者投稿の「ペーパーアドベンチャー」を1冊にまとめたもの。

ペーパーアドベンチャーとは要するにゲームブック。ただ〝本〟というには，あまりにも小さいわけ。この本に収録されている29作品のほとんどは100パラグラフ前後。長いものでも150パラグラフ。「そんな少ないパラグラフで面白いものができるわけない！」と決めつけるのはちょっと待った。確かに凝ったことはできないかもしれないけれど，案外面白いものに仕上がっている。

推理もの・時代物・SF・ファンタジーなどさまざまな趣向の作品が29編。ゲームブックではちょっとできないパロディもあったりして，なかなか新鮮な味わいがある。

巻末にはペーパーアドベンチャーを創るためのアドバイスもある。ゲームブックを書こうという人にも参考になるだろう。

『ウォーロック』編集部の皆さん，それから書評を書いていただいた小泉雅也さん，ありがとうございました。第3弾もハリキッテ編集します。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

LET'S PLAY!
コンピュータ・ミュージック II



大好評発売中!!

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン「LET'S PLAY!コンピュータ・ミュージック」の第2弾です。今回は,低価格と高性能さで注目を集めているMIDI音源"MT-32"の徹底解説やPC-88とMIDIとをつなぐノウハウなどの解説記事を満載。また,天空の城ラピュタなどおなじみの名曲17曲のMUSIC DATAと楽譜を掲載しました。コンピュータ・ミュージックのファンには見逃すことのできない一冊です。

B5判242頁
定価1500円
送料250円

主な内容

INTERVIEW
コンピュータ・サウンドの第1人者　久石　譲

新製品レポート
噂のミュージック・パソコン"ATARI1040ST"

コンピュータ・ミュージック入門講座
PC-8801で音楽する 例題曲はYMOの『ライディーン』

128プリセット音,30のPCMリズム音搭載!
驚異の低価格,高性能MIDI音源"ローランドMT-32"大研究

デジタル音源最前線
サンプラのA~Zまで

作品レコーディングの決め手
コンピュータ多重録音講座

※書店にない場合は,お店の人に言って取りよせてもらうか,通信販売をご利用ください。

打込めば,そのままプロなみの演奏が!
MUSIC DATAリスト

ホワイトサマーby SEGA, スラッグ渓谷の朝by久石　譲, シータの決意by久石　譲, 幕末未来人のテーマby樋口康雄, ミッドナイト・ランディングby TAITO, 風の伝説by久石　譲, バブルボブルのテーマby TAITO, スナフキンの歌by宇野誠一郎, マキシマム・パワーby SEGA, 宿命by菅野光亮, ゴー!スペース・クルーザーby 大野雄二, ジムノペディ1番byエリック・サティ, レインボーアイランドby TAITO, ファイナル・テイク・オフby SEGA, グラディウスbyコナミ, スペースハリアーby SEGA

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1-11-15

FM-7/77/AV プログラム大全集

キミにもパソコンゲームが作れる・・

大好評発売中!!

FM-7/77シリーズ用ソフト71本を満載!



B5判272頁　定価1,500円(送料250円)

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザー待望の，プログラム大全集が発売になりました。71本にのぼる厳選された作品を満載。マイコンBASICマガジンの誌上ではリストの長さで掲載できなかった超力作や，アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲーム，また，6809逆アセンブラ，パターン・エディタ等のベテランにも手応えのある実用プログラムも掲載しています。

その他，すぐに役立つF-BASIC講座，FMミュージック講座などの解説記事。愛機のグレードアップ計画に便利な，周辺機器とソフトウエアの紹介コーナー等FMユーザーには見逃せない情報も載っています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111

PC-8801・8001 プログラム大全集 II

PC-8801・8001シリーズ用
ソフト101本満載



キミにもパソコンゲームが作れる…

大好評発売中!!

B5判328頁 定価1,500円(送料250円)

あの,PC-8801・8001プログラム大全集がさらにパワーアップして新登場しました。

掲載ソフトの数は,なんと! 101本。シューティングやパズル,アクションなどのゲームから,今流行のアドベンチャー,ロールプレイング,シミュレーションなどの新しい分野の作品も数多く掲載しています。多少,リストの長い作品もありますが,どの作品も,打ち込みやすく,しかも楽しい秀作ばかりです。

また,何も知らない人でもゲームが組めるようになる,『ゲーム作りなんて怖くない』や,PC-88シリーズの音源を使った音楽作りをくわしく解説した『サウンド機能を使いこなせ』などBASICもわかりやすく解説しています。

さらに,話題の9.3Mバイト3.5インチディスクを搭載したVAの新製品を紹介した『PC-88VA2/VA3登場』や各機種対応の周辺機器を紹介した『各種の拡張機器の紹介』などハードの面でもソフトにひけを取らない情報を満載しています。

PC-8801・8001シリーズのユーザーには見逃せない情報をいっぱいつめ込んだ本です。

※書店にない場合は,お店の人に言って取りよせてもらうか,通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

X1プログラム大全集II

パソコン・ゲームが作れる本

大好評発売中



X1シリーズ用ソフト75本一挙掲載!

定価1,500円
(送料300円)

特別掲載
●X1/turboシリーズの歴史/現行周辺機器カタログ
●ゲーム・ミュージック・プログラム
GRADIUS BGM COLLECTION 他

GAME MUSIC PROGRAM大全集 III

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III

大好評発売中



待望のゲーム・ミュージック書第3弾堂々ここに登場!

B5判
定価1,500円
(送料300円)

■対応機種

●ファミリーBASIC●FM-7シリーズ●FM77AV●MSX/MSX2●MZ-1500●MZ-2500シリーズ●PC-6001/mkII/6601/SR●PC-8001mkIISR●PC-8801mkIISR以上/サウンドボードII対応●PC-9801シリーズ+FM音源ボード●MB-S1●X1シリーズ/FM音源ボード対応●X68000

■掲載曲目

DRAGON SPIRIT●グラディウス●ダライアス●ダンクショット●カルテット●ジャイラス●Out Run●ザ・リターン・オブ・イシター●ワンダーモモ●スペースハリアー●愛戦士ニコル●火の鳥●ライフフォース●恋のホットロック●テラクレスタ●沙羅曼蛇●ファンタジーゾーン●ドルアーガの塔●ワールドゴルフII●スカイキッド●源平討魔伝●ASO●メルヘンヴェールI●ドラゴンクエストII●ニンジャウォーリアーズ●WECル・マン24●RAIWBOW ISLANDS●SDI●ツインビー●フェアリーランドストーリー●ドラゴンバスター●怒号層圏●トイポップ●ソーサリアン

ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集(1,800円)
ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II(1,600円)**もよろしく!**

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

PC Engine のすべて

HEシステム

話題の高性能ゲームマシンを徹底解剖

現行ゲーム10タイトルを完全紹介



新発売

A5判304頁
定価1,200円
（送料250円）

1987年秋に登場した話題の高性能ゲーム・マシン『PC Engine』。ファミリーコンピュータをしのぐと言われる高性能のグラフィック，サウンド機能を持ち，さらにコア構想に基づくCD-ROMプレイヤー，ワープロユニットとのドッキングなど，PC Engineを核（コア）にした将来的な発展性に富んだマシン。

このPC Engineの高性能ハードウエアの秘密を探るとともに，現在発売されている10タイトルのゲームソフトを徹底的に解析しました。また，ハンダゴテ派には，グレード・アップのための周辺機器の製作記事も満載！

《掲載内容》

第1章：PCEngineのゲームを徹底解析する！

現在発売されている全ゲーム10タイトルを徹底的に解析し，攻略法を含めて解説。

掲載タイトル：妖怪道中記／R－TYPE I／邪聖剣ネクロマンサー／ビックリマンワールド／THE功夫／遊々人生／上海／戦国麻雀／カトちゃんケンちゃん／ビクトリーラン

第2章：PCEngineの機能を探る！

PCEngine本体を，グラフィック機能，サウンド機能にわけて，その高性能なハードを徹底的に解析。

第3章：PCEngineの機能をフルに発揮させよう

PCEngineの高機能をフルに発揮させるためのグレード・アップ用周辺機器の製作記事を満載。

第4章：無限のパワーだ！PCEngine「コア構想」

コア構想に基づくCD－ROMプレイヤー，液晶テレビ，AVブースタ，ワープロブースタなどを紹介，コア構想の未来を予測してみました。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

心を満たす先端技術──**Human Electronics**

パナアミューズメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、ふたつのアシュギーネソフトだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円



「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円

パナアミューズメントカートリッジ
SW-M001 標準価格3,800円
※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K、VRAM128K)

けっきょく、フロッピーが欲しくなる。



A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX 2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。



NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!
A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic A1F

松下電器産業株式会社

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

1988年6月号 目次

6

CONTENTS

CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

パソコン・メーカー

周辺機器・メディアメーカー

ソフトハウス

パソコン・ショップ

その他

自社広告

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン6月号
第7巻　第6号
昭和63年5月25日印刷
昭和63年6月1日発行
定価380円
電波新聞社 1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社　堅省堂

SONY

ディスク内蔵！ そのうえ スピコンだ！ 連射だ！

「ゲームを
生かすも殺すも
マシンしだいよ」
イースの女神もF1XD派だ。
イース

連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、

ソニーの
F1XDだけ！



ディスクだ！
連射だ！
スピコンだ！

F1XD
HB-F1XD
54,800円
HiTBiT
MSX2

連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。

あの巨怪"サラマンダ"ついにMSX界へ襲来！ 警報発令！
多くのゲームファンを恐怖のどん底へ突き落とした最強の敵が、いまさらに、パワーアップ！
充実のデモ&ストーリー、豊富なキャラクター、そして上下シフト キミはついて行けるか!?
沙羅曼蛇(サラマンダ) ©KONAMI 1987 TM
¥6,800 MEGA ROM MSX2
©KONAMI コナミ(株) 03-264-5678

9種類の"フォーメーション攻撃"で、敵を全滅させろ！
MEGA ROM MSX2
銀座、赤坂、国会議事堂、代々木
リアル画面で爆発するTOKIO空中大戦争！
¥5,800
SCRAMBLE FORMATION(スクランブル フォーメーション)
©TAITO CORP (株)タイトー 03-264-8615

これぞ、シューティングの真髄だ！
MEGA ROM MSX
撃て！"ミッション ストライカー"
全編50以上の特殊処理と、スーパーマップドグラフィックス！ 驚異の迫力画面だ！
¥6,800
SUPER LAYDOCK(スーパーレイドック)
©T&E SOFT (株)ティーアンドイーソフト 052-773-7770

「ウシャスの秘宝」の謎はオソロシ、タノシ！
キミは怒り、泣き、笑ってしまう。これぞ怪奇！ 考古学ロマンゲーム！
USAS ウシャス
MEGA ROM MSX2
©KONAMI ¥5,800
コナミ(株) 03-264-5678

宇宙歴3000年、真の勇者を決する命を賭けた男のレース！
MEGA ROM MSX2
画面を上下に独立2分割表示！
AI(人工知能)機能搭載！
¥5,800
Super Runner(スーパーランナー)
©PONY (株)ポニー ポニカ事業部 03-221-3161

こちらも 連射だ！ スピコンだ！ 弟分の F1 II もよろしく！
HB-F1II
¥29,800
●毎秒24発もOK！ 勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すばやく動け！ カーソルジョイスティック付き

見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速！

アメリカで人気No.1！の実績
RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版。謎の深さ、人物の多彩さ、この空前のスケールに、
もう身震いが止まらない!!
ウルティマIV
Ultima IV Quest of the Avatar
2DD×2 MSX2
©Richar Garriot／Origin Systems Inc (株)ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800

待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム！ RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド。
イース
©FALCOM
HBJ-G062D
新発売 ¥7,800

ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る！ ムービーアドベンチャーゲーム。
J·E·S·U·S ジーザス
©ENIX
HBJ-G063D
新発売 ¥7,800

歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
信長の野望 全・国・版
©KOEI CO., LTD
HBJ-G064D
新発売 ¥8,800

シミュレーション ウォーゲーム。話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ。
三國志 三国志
©KOEI CO., LTD
HBJ-G065D
新発売 ¥12,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ MB 係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。●ソフトに関するお問い合せは各開発元へ直接お問い合せください。

初心者のためのプログラム講座

ぶっちぎりテクニック考

入門編 for MSX/MSX2

―敵を動かす―

by Kimco

「敵」を動かす

ゲームにおいて，ほとんどの場合，プレイヤーの妨害をする「敵」のキャラクターがでてきます。そして，それらの敵はゲームの中で，まるで意志を持っているかのように動き回っています。

彼らは結局のところ，パソコンが動かしているわけですが，べつにパソコンが意志を持っているわけではなく，プログラムによって，そう動くように仕組まれているのです。

この仕組みというやつがなかなかクセ者で，うまく作らないと，とても「意志があるように」は動いてくれません。そこで今回は，前回までのプログラムを元に，“B”を敵に見立てて，パソコンに操らせる仕組みを考えていきましょう。

最も単純な方法

“B”を勝手に動かすだけなら，乱数を使うのが最も単純です。たとえば，“A”のジョイスティックの入力部分を，

　A＝STICK(0)

から，

　A＝INT(RND(1)＊9)

へと変えたものを使うだけでも“B”は勝手に動きまわるようになります（リスト1，第1図）。510行と610行のちがいです。

「でも，なんかチョコチョコと動いてるだけでバカみたい」

それは言えてますね。どうしましょう？

「エサに向かって行くようにはできないの？」

やってみましょう。

エサに近づける

話を簡単にするために，エサは一つにして，その座標を(FX，FY)とします。

“B”がエサを食べるには，“B”の座標(BX，BY)が，(FX，FY)と同じになればよいわけです。だから，各座標の値を比べて，たとえば，

　BX＞FXなら……

　BX＝BX－1とする。

というようにすれば，数値的には近づいていきます。

「もっとてっとり早い方法があるじゃん」

え？どんな方法ですか？

「BX＝FX，BY＝FYってすれば一発じゃないの？」

まあ確かにそうですが，それでは一瞬で“B”が勝ってしまって，ゲームにならないでしょ？（第2図）

「それもそうだな……」

では，この原理をプログラムにしてみま



《第1図》リスト1の“B”の動き

《リスト1》ランダムに敵“B”を動かすプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
100 CLS
110 PRINT" #########################"
120 PRINT" #                       #"
130 PRINT" #         #             #"
140 PRINT" #   #     #     #       #"
150 PRINT" #      ####         #   #"
160 PRINT" ###                     #"
170 PRINT" #           ####        #"
180 PRINT" #   #    #              #"
190 PRINT" #   ##   #              #"
200 PRINT" #    ##  #           #  #"
210 PRINT" #               ##      #"
220 PRINT" #            #          #"
230 PRINT" #            #          #"
240 PRINT" # #   ###               #"
250 PRINT" # #                     #"
260 PRINT" # #             ###     #"
270 PRINT" #        #      #       #"
280 PRINT" #        #      #       #"
290 PRINT" #                       #"
300 PRINT" #                       #"
310 PRINT" #########################"
320 '●●● foods
330 FOR I=1 TO 8
340 X=INT(RND(1)*23)+2
350 Y=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+Y*32+X
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
380 NEXT
```

```
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
555 IF A=111 THEN AF=AF+1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 A=INT(RND(1)*9)
620 Y1=BY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>4 AND A<7)
630 X1=BX+(A>5)-(A>0 AND A<5)
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A<>35 THEN BX=X1:BY=Y1
655 IF A=111 THEN BF=BF+1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 '●●● wait
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 '●●● end?
730 IF AF+BF=8 THEN 760
740 GOTO 500
750 '●●● clear
760 LOCATE 7,10
770 IF AF=BF THEN PRINT"draw game !!"
780 IF AF>BF THEN PRINT" 'A' win !!"
790 IF AF<BF THEN PRINT" 'B' win !!"
800 FOR I=0 TO 1000:NEXT :' wait
810 GOTO 30
```

しょう(リスト2)。

エサは“A”または“B”が取ると，別のところに新しくでるようにしたので，面クリアはなくなっています(フローチャートは第3図)。

「でもコレ“B”がすぐカベにひっかかって動かなくなっちゃうよ」

そういえばそうですね。どうなっているのでしょうか？

第4図を見てください。たとえば，エサが左下の方向にあった場合，“B”は左下の方向に動こうとしますが，左側にカベがあるので，「動けない」ということになってしまって，その場に止まってしまいます。

この場合は，下に動いてもエサに近づくことになるので，下に動く処理をする必要がありそうです。**リスト3**のようにすれば，ある程度カベをよけて動けるようになります。**第5図**は**リスト3**のフローチャートです。

これで万全かというと，いえいえまだまだ問題はあります。**第6図**のような場合です。これは，単にまわり道をすればよいのですが，このまわり道というのはエラく大変な手順が必要なのです。

今回のルーチンは，エサに近づくということで，一種の追いかけルーチンになっていますが，この追いかけルーチンというものはなかなか奥が深く，完璧な追いかけルーチンを作ろうとすれば，それだけで1冊本が書けそうなほど複雑なものになってしまうので，今回はこのへんで終わりにさせていただきます。

敵を足止めする

さて，これで一応人対コンピュータの早食い競争ゲームはできたわけですが，どっちが勝つかは，「エサがどこにでるか」，つまり，ほとんど運によって決まってしまいます。そこで，敵を一時的に足止めすることのできるキャラクターをだして，少々プレイヤー側を有利にしてみましょう。

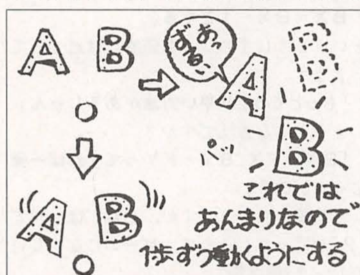
では，敵の動きを止めるには，どうすればよいのでしょう？

「敵のルーチンを実行しなければ動かないんじゃない？」

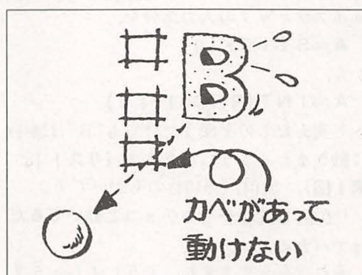
確かにそうですが，そうすると，敵は「止まっている」というよりも「いなくなる」というほうに近い状態になります。画面上に“B”は残りますが，“A”でその上を通ると消えてしまうのです。

ですから，敵を「止める」ためには，敵のルーチンの中の座標を変化させているところを実行しないようにします。

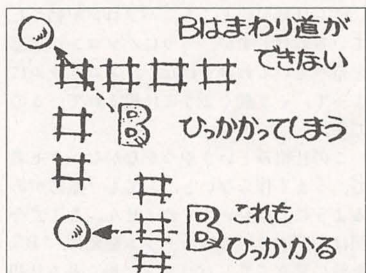
さて，足止めをする方法は決まりました。



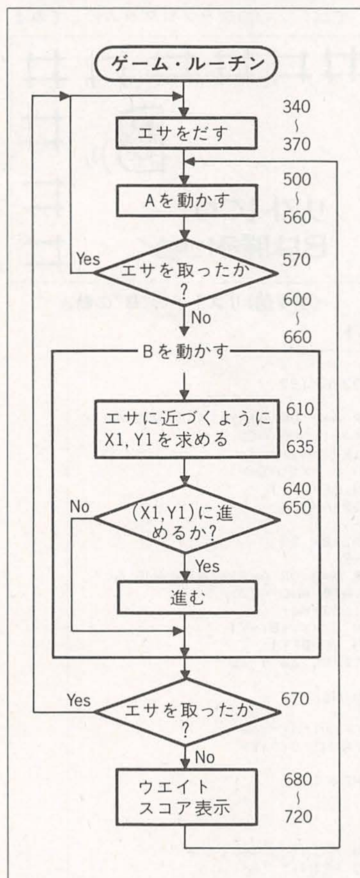
《第2図》敵をエサに近づける考えかた



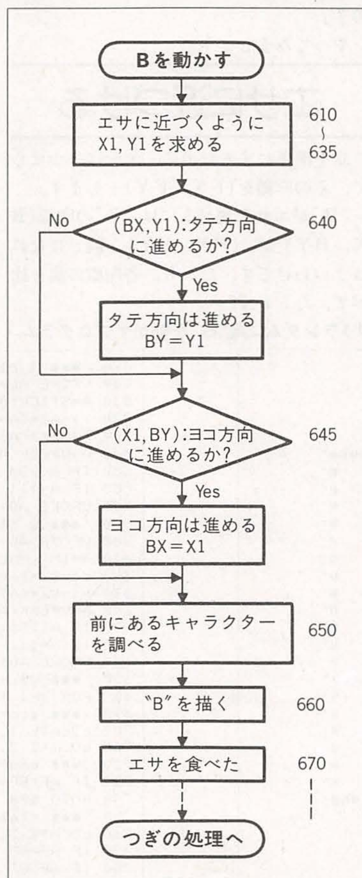
《第4図》リスト2でのエサとカベの関係



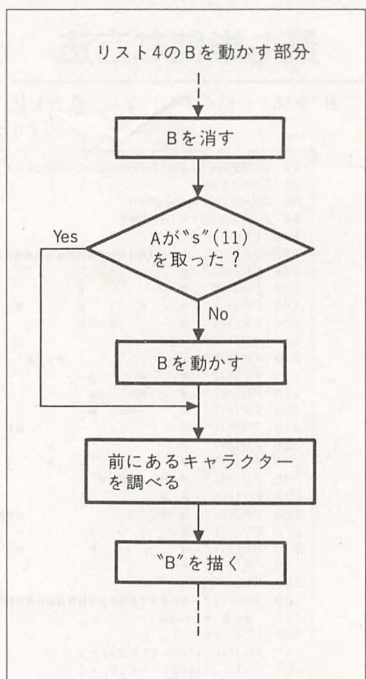
《第6図》リスト3でのエサとカベの関係



《第3図》リスト2のメイン部分のフローチャート



《第5図》リスト3のフローチャート
(Bを動かす部分)



《第7図》リスト4のフローチャート
(Bを動かす部分)

では，どういうときに足止めにしましょう？

「なんか特別なキャラクターをだすんだろ？」

そうです。ここでは“s”を表示させて，プレイヤーがそれを取ると，しばらく敵が止まるようにしましょう。どんなふうにしたらよいと思いますか？

「プレイヤーの前にあるキャラクターが“s”のときにはＩＦ文で敵の動きの部分をとばすようにすればいいんじゃないの？」

では，そういうふうに組んでみましょう(リスト4，第7図)。

「あれ？一瞬“B”が止まるだけで，ぜんぜん効果がないぞ？」

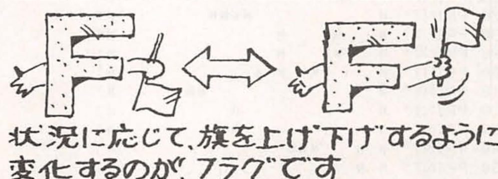
そりゃそうでしょう。“s”を取ったときの1回だけしか動きを止めてないんですから。

「じゃあどうすればいいんだよ〜」

どうやらフラグとタイマを使う必要がありそうですね。

フラグ&タイマ

フラグというのは“flag”=「旗」のことで，状態の変化を示す変数のことをそう呼んでいます(第8図)。今回の場合，普通の状態と，“ｓ”を取って敵が止まっている状態を区別するために使用します。“ＦＬ”という変数をフラグにして，普通のときは0，敵



《第8図》フラグとは？

《リスト2》“B”をエサに近づけるプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #         #              #"
140 PRINT" #   #     #     #        #"
150 PRINT" #      ####         #    #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #           ####         #"
180 PRINT" #   #    #               #"
190 PRINT" #   ##   #               #"
200 PRINT" #    ##  #           #   #"
210 PRINT" #               ##       #"
220 PRINT" #            #           #"
230 PRINT" #            #           #"
240 PRINT" # #   ###                #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #             ###      #"
270 PRINT" #        #      #        #"
280 PRINT" #        #      #        #"
290 PRINT" #                        #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
320 '●●● foods
340 FX=INT(RND(1)*23)+2
350 FY=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+FY*32+FX
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
555 IF A=111 THEN AF=AF+1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN 340
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
650 IF A<>35 THEN BX=X1:BY=Y1
655 IF A=111 THEN BF=BF+1
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 GOTO 500
```

《リスト3》リスト2で敵の動きを改良したプログラム・リスト

```
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+BY*32+BX)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
```

《リスト4》“s”にストッパーの役目を持たせたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #         #              #"
140 PRINT" #   #     #     #        #"
150 PRINT" #      ####         #    #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #           ####         #"
180 PRINT" #   #    #               #"
190 PRINT" #   ##   #               #"
200 PRINT" #    ##  # s         #   #"
210 PRINT" #               ##       #"
220 PRINT" #            #           #"
230 PRINT" #            #           #"
240 PRINT" # #   ###                #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #             ###      #"
270 PRINT" #        #      #        #"
280 PRINT" #        #      #        #"
290 PRINT" #                        #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
320 '●●● foods
340 FX=INT(RND(1)*23)+2
350 FY=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+FY*32+FX
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN AF=AF+1:GOTO 340
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY:IF A=115 THEN 640:' 115="s"
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+BY*32+BX)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 GOTO 500
750 '●●● clear
760 LOCATE 7,10
770 IF AF=BF THEN PRINT"draw game !!"
780 IF AF>BF THEN PRINT" 'A' win !!"
790 IF AF<BF THEN PRINT" 'B' win !!"
800 FOR I=0 TO 1000:NEXT :' wait
810 GOTO 30
```

《リスト6》フラグにタイマを付け加えたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
50 FL=0:TM=0
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #         #              #"
140 PRINT" #  #      #     #        #"
150 PRINT" #       ####      #      #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #             ####       #"
180 PRINT" #   #    #               #"
190 PRINT" #   ##   #               #"
200 PRINT" #    ## # s        #     #"
210 PRINT" #               ##       #"
220 PRINT" #             #          #"
230 PRINT" #             #          #"
240 PRINT" # #   ###                #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #             ###      #"
270 PRINT" #         #     #        #"
280 PRINT" #         #     #        #"
290 PRINT" #                        #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
320 '●●● foods
340 FX=INT(RND(1)*23)+2
350 FY=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+FY*32+FX
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN AF=AF+1:GOTO 340
580 IF A=115 THEN FL=1:TM=10
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY:IF FL=1 THEN TM=TM-1:IF TM=0 THEN FL=0 ELSE 640
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 GOTO 500
```

を止めるときを1にするように決めると，プレイヤーが〝s〟を取ったときに

FL＝1

として，

FL＝1なら，敵の移動はない

というふうにすれば……(リスト5)。

「あっ，〝B〟が止まった」

そうでしょう。

「でも一度止まったら二度と動きださないよ」

そうなんです。まあフラグが立ちっぱなし（フラグが0でない状態を普通「立っている」と言います）なのですから当然です。

「これじゃあおもしろくないぞ」

そうですね，なんとかしましょう。〝s〟を取った後しばらくの間止まっていればいいのですから，時間を設定して，その時間が切れたらフラグをおろすようにすればよさそうです。時間を〝TM〟として，フラグを立てるときに，

TM＝10

くらいにセットして，フラグが立っている間は，全体が1ループするごとに

TM＝TM−1

として，TM＝0になったらフラグをおろす（「立てる」の反対で「おろす」なんです。実物の旗の動作からこう言うわけですね）ようにします(リスト6)。

「この〝TM＝10〟の10を変えると，敵が止まっている時間が変わるんじゃない？」

よく気がつきましたね。そのとおりです。これでゲームの難易度(？)を，ある程度調節できるのです。

ところで，もう一つ気付きませんか？

「何？」

このフラグとタイマを見て，もっと簡単にできるとは思いませんか？

「う〜ん？……あっ，これ，フラグとタイマがいっしょにできるんじゃない？」

そのとおり。フラグを立てるときに，

FL＝1

《リスト5》自分と敵ルーチンにフラグを使ったプログラム・リスト

```
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN AF=AF+1:GOTO 340
580 IF A=115 THEN FL=1
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY:IF FL=1 THEN 640
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+BY*32+BX)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
```

《リスト7》リスト6でフラグとタイマをまとめたプログラム・リスト

```
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN AF=AF+1:GOTO 340
580 IF A=115 THEN FL=10
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY:IF FL>0 THEN FL=FL-1:GOTO 640
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
```

ではなくて，

　ＦＬ＝10

にして，これをタイマとして使えば，手間も省けて一石二鳥，というわけです（リスト7）。

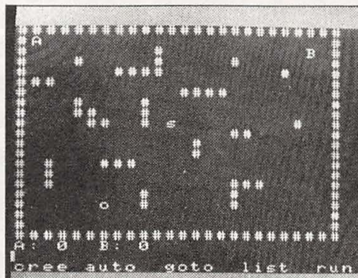
「それはいいけど，“s”は１回使ったらなくなっちゃうじゃない。なんとかならないの？」

　そうですねェ，でも何度でも使えるんじゃおもしろくないですから，ここはやっぱり，ある程度食べたら面クリアということにして，レベルアップもつけて，１本のゲームにしてしまいましょう（**リスト8**）。題して「早食いゲーム」。

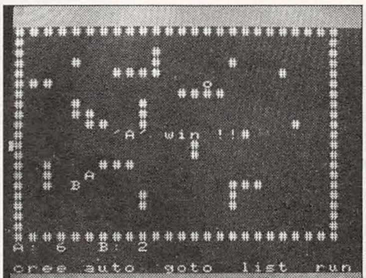
「なんだかずいぶん長くなったなぁ」

そうですか？それじゃあ，例によって，論理式を使ってスッキリさせちゃいましょう（**リスト9**）。**リスト8と9**をよく見比べて勉強してくださいね。

　さて，これで一応ゲーム作りの基礎の基礎ぐらいはわかってもらえたと思います。







《写真１》早食いゲームの実行画面

　次回はいよいよ最終回，スプライトの使いかたについて，それと，それを利用したゲームを解説する予定です。お楽しみに。

★　　　　★

《リスト8》早食いゲームのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144:LV=30
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
50 FL=0
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #          #             #"
140 PRINT" #   #      #     #       #"
150 PRINT" #      ####          #   #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #           ####         #"
180 PRINT" #   #     #              #"
190 PRINT" #   ##    #              #"
200 PRINT" #    ##   # s         #  #"
210 PRINT" #                ##      #"
220 PRINT" #             #          #"
230 PRINT" #             #          #"
240 PRINT" # #   ###                #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #              ###     #"
270 PRINT" #         #      #       #"
280 PRINT" #         #      #       #"
290 PRINT" #                        #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
320 '●●● foods
340 FX=INT(RND(1)*23)+2
350 FY=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+FY*32+FX
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN AF=AF+1:GOTO 340
580 IF A=115 THEN FL=LV
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY:IF FL>0 THEN FL=FL-1:GOTO 640
620 IF BY>FY THEN Y1=BY-1
625 IF BY<FY THEN Y1=BY+1
630 IF BX>FX THEN X1=BX-1
635 IF BX<FX THEN X1=BX+1
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66 :'"B"
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 '●●● end ?
730 IF AF+BF<10 THEN 500
750 '●●● clear
760 LOCATE 7,10
770 IF AF=BF THEN PRINT"draw game !!"
780 IF AF>BF THEN PRINT" 'A' win !!"
790 IF AF<BF THEN PRINT" 'B' win !!"
800 FOR I=0 TO 1000:NEXT :' wait
810 IF LV>5 THEN LV=LV-5
820 GOTO 30
```

《リスト9》論理式を使った早食いゲームのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:A=RND(-TIME)
20 AD=6144:LV=30
30 AX=2:AY=1:AF=0
40 BX=24:BY=1:BF=0
50 FL=0
100 CLS
110 PRINT" ##########################"
120 PRINT" #                        #"
130 PRINT" #          #             #"
140 PRINT" #   #      #     #       #"
150 PRINT" #      ####          #   #"
160 PRINT" ###                      #"
170 PRINT" #           ####         #"
180 PRINT" #   #     #              #"
190 PRINT" #   ##    #              #"
200 PRINT" #    ##   # s         #  #"
210 PRINT" #                ##      #"
220 PRINT" #             #          #"
230 PRINT" #             #          #"
240 PRINT" # #   ###                #"
250 PRINT" # #                      #"
260 PRINT" # #              ###     #"
270 PRINT" #         #      #       #"
280 PRINT" #         #      #       #"
290 PRINT" #                        #"
300 PRINT" #                        #"
310 PRINT" ##########################"
320 '●●● foods
340 FX=INT(RND(1)*23)+2
350 FY=INT(RND(1)*19)+2
360 A=AD+FY*32+FX
370 IF VPEEK(A)=32 THEN VPOKE A,111 ELSE 340
490 '●●● 1 player
500 VPOKE AD+AY*32+AX,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=AY+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
530 X1=AX+(A>5)-(A>1 AND A<5)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A<>35 THEN AX=X1:AY=Y1
560 VPOKE AD+AY*32+AX,65
570 IF A=111 THEN AF=AF+1:GOTO 340
580 IF A=115 THEN FL=LV
590 '●●● 2 player
600 VPOKE AD+BY*32+BX,32
610 X1=BX:Y1=BY:IF FL>0 THEN FL=FL-1:GOTO 640
620 Y1=BY+(BY>FY)-(BY<FY)
630 X1=BX+(BX>FX)-(BX<FX)
640 IF VPEEK(AD+Y1*32+BX)<>35 THEN BY=Y1
645 IF VPEEK(AD+BY*32+X1)<>35 THEN BX=X1
650 A=VPEEK(AD+BY*32+BX)
660 VPOKE AD+BY*32+BX,66
670 IF A=111 THEN BF=BF+1:GOTO 340
680 FOR J=1 TO 50:NEXT J
690 '●●● score
700 LOCATE 1,21:PRINT"A:";AF
710 LOCATE 7,21:PRINT"B:";BF
720 '●●● end ?
730 IF AF+BF<8 THEN 500
750 '●●● clear
760 LOCATE 7,10
770 IF AF=BF THEN PRINT"draw game !!"
780 IF AF>BF THEN PRINT" 'A' win !!"
790 IF AF<BF THEN PRINT" 'B' win !!"
800 FOR I=0 TO 1000:NEXT :' wait
810 LV=LV+5*(LV>5)
820 GOTO 30
```

読者参加企画

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

―フェード・イン，フェード・アウトもどき―

PCGが使えてグラフィック画面との重ね合わせのできる機種（X1/MZ-2500など）用

荻野 友隆

昔，ベーマガに載っていたおぎすさんのテクニック「ハイパーおぎす」から思いつきました。

もともとはグラフィック・キャラの移動速度をあげるためのものでＭＺ－2200でも登場したのを覚えています。

フェード・イン，フェード・アウトとは

両方とも，映画や放送の用語で，フェード・インは，画面がだんだん明るくなる（あるいは音がだんだん大きくなる）こと，フェード・アウトは画面がだんだん暗くなる（音がだんだん小さくなる）ことです。

理　論

タイトルにあるように，テキスト・キャラクタで，グラフィックを隠すことで実現しています。

第１図を見てください。この図のように，グラフィック画面に，**第２図**のようなパターンを定義したＰＣＧキャラクタを重ねることで，フェード・イン，フェード・アウトもどきができるのです。

ちょっとした演出に，いいのではないでしょうか。

方　法

これは適当なキャラクタ（**リスト１**では“A”を使っています）を，画面全域にびっしりと書きます。あとはこれに，**第２図**のようなパターンをつぎつぎに定義していくのです。パターンは，配列変数に定義しておくとよいでしょう。

リスト１はＸ１用です。実行すると，はじめまっ黒だった画面が，しだいに青一色になり，そして，文字がしだいに現れて，黒地に白文字となります。そして，また青一色になり，今度は別の文字が現れます。

コンニチハ。オギノ デス。

コンニチハ。オギノ デス。

▲リスト１の実行画面

他機種への移植

ＰＣＧが使えて，グラフィック画面との重ね合わせができる（つまり，独立している）機種でないと使えません。

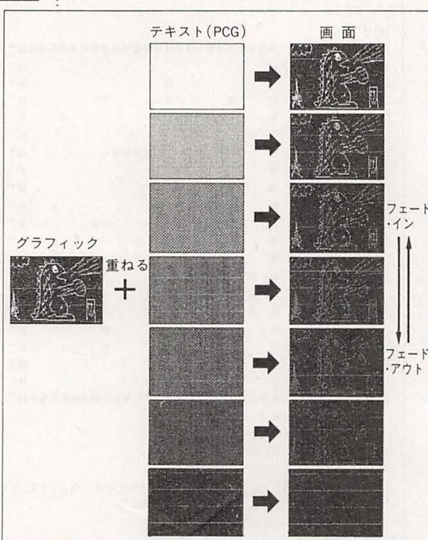
ＭＺ－2500はＶ２でない限り，ＣBLACK命令がないと思います。ターボ用（**リスト２**）を打ち込んでも動くのですが，青一色のキャラクタを書いたり，ＣＬＳで消すところがわかってしまう（Ｘ１ターボはまっ黒だからわからない）ので，Ｘ１用（**リスト１**）を参考にして，まっ黒から青一色へのフェード・イン／アウトが必要になります。

それぞれ，メイン・ルーチンのはじめと終わりにGOSUBで，はじめのときは「だんだん見えなくなる」へ，終わりのときは「だんだん見えてくる」へ飛ばさなくてはなりません。

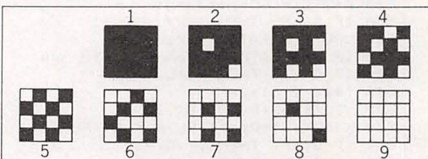
また，はじめに DEFCHR＄で定義しておくのはＡ＄(1)ではなくＡ＄(9)です。

欠　点

Ｘ１用では，テキストの「黒」はグラフィックを隠せないので，黒一色から浮かびあがらせることができません。が，Ｘ１ターボ・シリーズなら，CBLACK命令を使うことで可能です（**リスト２**）。



《第１図》フェード・イン／アウトの理論



《第２図》中間色パターン

《リスト１》Ｘ１(CZ-８CB01／８FB01)用プログラム・リスト

```
10 'フェート゛イン・アウト モト゛キ ノ フ゜ロク゛ラム (X1 シリース゛) サクシャ:オキ゛ノ トモタカ 1988/1/8
20 'ショキ セッテイ_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
30 DEFINT A-Z:WIDTH40:CLS4:INIT:DIM A$(9):A=1:SCREEN ,,1:PALET 1,7
40 B$=STRING$(16,CHR$(0)):GOSUB 150:DEFCHR$(65)=A$(9):'<===ハシ゛メ ハ マックロ
50 'セ゛ン カ゛メン ヲ 「A」 ノ キャラクタ テ゛ ウメル_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
60 CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"A",BF:RESTORE 230
70 'メイン ルーチン_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
80 GOSUB110:CLS0:READ A$:IF A$="***" THEN GOSUB 130:CGEN:CLS4:END ELSE GOSUB 210
90 GOSUB130:PAUSE20:GOTO 80
100 'タ゛ンタ゛ン カクレル_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
110 FOR J=8 TO 1 STEP -1:PAUSE1:DEFCHR$(65)=A$(J):NEXT:RETURN
120 'タ゛ンタ゛ン ミエテクル_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
130 FOR J=2 TO 9:PAUSE1:DEFCHR$(65)=A$(J):NEXT:RETURN
140 'チュウカンショク ノ ハ゜ターン ノ テ゛ータ ヲ ハイレツ ニ イレテオク_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
150 A$(1)=HEXCHR$(STRING$(2,"FFFFFFFF"))+B$:A$(2)=HEXCHR$(STRING$(2,"FFBBFFEE"))
+B$
160 A$(3)=HEXCHR$(STRING$(2,"FFAAFFAA"))+B$:A$(4)=HEXCHR$(STRING$(2,"DDAA77AA"))
+B$
170 A$(5)=HEXCHR$(STRING$(2,"55AA55AA"))+B$:A$(6)=HEXCHR$(STRING$(2,"22558855"))
+B$
```

```
180 A$(7)=HEXCHR$(STRING$(2,"00550055"))+B$:A$(8)=HEXCHR$(STRING$(2,"00440011"))
+B$
190 A$(9)=HEXCHR$(STRING$(2,"00000000"))+B$:RETURN
200 'ﾒｯｾｰｼﾞ ｦ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｶﾞﾒﾝ ﾆ ﾋｮｳｼﾞ ｽﾙ-----------------------
210 POSITION 159-LEN(A$)*4,96:FORI=1TOLEN(A$):PATTERN-8,LEFT$(CGPAT$(ASC(MID$(A$
,I,1))),8):NEXT:RETURN
220 'ﾒｯｾｰｼﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶﾀﾏﾘ-----------------------
230 DATA "ｺﾝﾆﾁﾊ｡ｵｷﾞﾉ ﾃﾞｽ｡"
240 DATA "X1ﾀｰﾎﾞ ｦ ﾓｯﾃｲﾏｽ｡"
250 DATA "ﾊﾟｿｺﾝﾚｷ 6ﾈﾝ ﾃﾞｽ｡"
260 DATA "ﾃﾞﾓ､ﾏｼﾝｺﾞ ｦ ｼﾘﾏｾﾝ｡"
270 DATA "ﾀﾀﾞ､ﾍﾞﾝｷｮｳ ｦ ｼﾃﾅｲﾀﾞｹ ﾀﾞｯﾀﾘｼﾃ｡"
280 DATA "ﾄｺﾛﾃﾞ､ﾎﾞｸ ﾊ"
290 DATA "1983ﾈﾝ 9ｶﾞﾂｺﾞｳ ﾉ OF ﾆ ﾉﾘﾏｼﾀ｡"
300 DATA "ｱﾚｶﾗ､ﾓｳ5ﾈﾝ｡ ﾂｷﾋ ﾉ ﾀﾂ ﾉﾊ ﾊﾔｲﾅｰ....."
310 DATA "ﾍﾞｰﾏｶﾞ ﾊ ｿｳｶﾝｺﾞｳ ﾉ ﾂｷﾞ ﾉ ｺﾞｳ"
320 DATA "ﾂﾏﾘ､1982ﾈﾝ 8ｶﾞﾂｺﾞｳ ｶﾗ ｶｯﾃﾏｽ｡"
330 DATA "ﾄｺﾛﾃﾞ､ｱﾉ ｢ｶｹﾞ｣ｻﾝ ｶﾞ"
340 DATA "ﾎｯｶｲﾄﾞｳ ﾉ ｿﾗﾁ ﾉ ｼｭｯｼﾝ ﾃﾞｱﾙﾉｦ ｼｯﾃﾏｽｶ?"
350 DATA "1984ﾈﾝ 1ｶﾞﾂｺﾞｳ ﾉ 123ﾍﾟｰｼﾞ"
360 DATA "CHECKER FLAG ﾆ ｶｲﾃ ｱﾘﾏｽ｡"
370 DATA "ﾄｺﾛﾃﾞ､ｺﾉ｢PCG｣ﾉ ﾃｸﾆｯｸ ｦ ﾂｶｲﾊｼﾞﾒﾀ ﾋﾄﾊ､"
380 DATA "ﾏﾂｼﾀﾃﾞﾝｷ(National)ﾉ ﾊﾟｿｺﾝ JR-100 ﾉ"
390 DATA "ﾕｰｻﾞｰ ﾀﾞｯﾀ ﾄ ｵﾓｲﾏｽ｡"
400 DATA "JR-100 ﾄ ｲｴﾊﾞ､ ｢ﾀﾅﾍﾞｹﾝｼﾞ｣ｻﾝ ﾊ"
410 DATA "ﾄﾞｳｼﾀﾉｶﾅ? ｻｲｷﾝ ﾁｯﾄﾓ ﾄｳｼﾞｮｳ ｼﾅｲｹﾄﾞ｡"
420 DATA "ｿｳｲｴﾊﾞ､｢ﾀｶﾊｼﾊﾙﾐ｣ｻﾝ ﾓ ﾄﾞｳｼﾀﾝﾀﾞﾛｰ｡"
430 DATA "JR-100ﾕｰｻﾞｰ ﾀﾞｹﾃﾞﾅｸﾄﾓ､"
440 DATA "｢ﾓﾘ ﾖｼﾅｵ｣ｻﾝ ﾔ｢ﾀｶﾊｼﾊﾟﾙｺ｣ｻﾝﾀﾁﾓ...."
450 DATA "ﾎﾞｸ ｶﾞ ｿﾝｹｲ ｼﾃｲﾀ ﾋﾄ ﾊ"
460 DATA "ｲﾏ ﾊ ﾁｯﾄﾓ ﾄｳｼﾞｮｳ ｼﾅｲﾖｰｰｰｰ!!!"
470 DATA "ｶﾑﾊﾞｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｯｯｯｯｯｯｯｯｸ!!!!"
480 DATA "***"
490 '"***"ﾃﾞ ﾖﾐｺﾐ ｦ ｵﾜﾘﾏｽ｡ ﾃﾞｰﾀ ｦ ｶｴﾀﾄｷﾊ､"***"ｦ ﾜｽﾚｽﾞﾆ ﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡
```

〈リスト2〉X1ターボ(CZ-8FB02)用プログラム・リスト　※HELPキーを押しながらBASICをたちあげて，NEWON 1 [.] としてから入力。KMODEは1

```
10 'フェードイン・アウトもどきのプログラム　作者：荻野友隆　１９８８／１／８
20 'このプログラムでは説明文の「A」の文字でなく&J７６２１の外字を使ってます。
30 '初期設定-----------------------
40 KLIST0:OPTIONSCREEN0:WIDTH80,25,1,2:CLS4:INIT:B$=STRING$(64,CHR$(0)):GOSUB140:KMODE1:SCREEN ,,1:PALET 1,7:CBLACK 1:'
<=カラーコード１（元は青）を黒にする。
50 DEFCHR$(&J7621)=A$(1):FORJ=0TO23:FORI=0TO78STEP2:LOCATEI,J:PRINTCHR$(&J7621);:NEXT:NEXT:'<=全画面を&J７６２１のキャ
ラクタで埋める。(LINE命令が使えんから)
60 'メインルーチン-----------------------
70 CLS0:READ A$:IF A$="***" THEN CLS4:CBLACK:INIT:END ELSE SYMBOL(319-LEN(A$)*4,196),A$,1,2,1:'<=読み込んだデータが「*
**」なら終わり、違うのなら画面に表示
80 GOSUB120:PAUSE20:GOSUB 100:GOTO 70
90 'だんだん見えなくなる-----------------------
100 FOR J=8 TO 1 STEP -1:PAUSE1:DEFCHR$(&J7621)=A$(J):NEXT:RETURN
110 'だんだん見えてくる-----------------------
120 FOR J=2 TO 9:PAUSE1:DEFCHR$(&J7621)=A$(J):NEXT:RETURN
130 '中間色のデータを配列に入れておく-----------------------
140 A$(1)=HEXCHR$(STRING$(8,"FFFFFFFF"))+B$:A$(2)=HEXCHR$(STRING$(8,"FFBBFFEE"))+B$
150 A$(3)=HEXCHR$(STRING$(8,"FFAAFFAA"))+B$:A$(4)=HEXCHR$(STRING$(8,"DDAA77AA"))+B$
160 A$(5)=HEXCHR$(STRING$(8,"55AA55AA"))+B$:A$(6)=HEXCHR$(STRING$(8,"22558855"))+B$
170 A$(7)=HEXCHR$(STRING$(8,"00550055"))+B$:A$(8)=HEXCHR$(STRING$(6,"00440011"))+B$
180 A$(9)=HEXCHR$(STRING$(8,"00000000"))+B$:RETURN
190 'メッセージのデータの塊-----------------------
200 DATA こんばんは。初めまして。荻野友隆です。
210 DATA Ｘ１ターボを持っています。
220 DATA パソコン暦６年です。
230 DATA だからと言って、マシン語が使える訳でもありません。
240 DATA ただ、勉強をしてないだけだったりして。
250 DATA このプログラムはターボの４００ライン専用です。
260 DATA ところで、あの影さんが北海道の空知の出身であるのは知ってますか？
270 DATA 詳しくは１９８４年１月号１２３ページのＣＨＥＣＫＥＲＦＬＡＧを参照して下さい。
280 DATA ところで、僕はベーマガを１９８２年８月号、つまり創刊号の次の号から買ってます。
290 DATA あのとき僕は確か９歳、今１５歳ですから、
300 DATA 月日のたつのは速いなーとよく思う今日この頃。
310 DATA あの頃では、田辺健二さんや森巧尚さん、ちょっと遅れて高橋はるみさんの
320 DATA 全盛時代でした。
330 DATA 最近ちっとも登場しないけれど、どうしたのかな？
340 DATA Ｘ１ユーザーの高橋ぱるこさんもどうしたのかな？
350 DATA ピーブホールのマシン語サブルーチンには感激の嵐だったのになー。
360 DATA 僕が尊敬していた人達も最近はちっとも登場しない。
370 DATA そういうわけで、これらの人達に僕は言いたい。
380 DATA カーーーーームーーーーーバーーーーーーーーッッッッッッッック！！！！！！！！！！
390 DATA それでは、おやすみなさい。
400 DATA ***
410 '「***」はデータの終わりを示します。データを変えた時は忘れずに付けて下さい。
```

Dr.Dから一言

一般の機種ではパレットを使うのが普通。しかし，それでは，フェード・イン／アウトするところを画面の一部分に限定するのが不可能。このテクはそこがポイントといえるかな？

《第１表》変数表

Ｉ…FOR～NEXTの雑用
Ｊ…FOR～NEXTの雑用
Ａ＄（　）…中間色パターン・データ
Ａ＄…メッセージの読み取り

▲リスト２の実行画面。これが連続的に実行される

キミも原稿を書いてみないか？

■本コーナーは読者のみなさんに解放しています。我こそは，と思うかたは今月号の記事を参考に，ぜひ投稿してください。なお，原稿とソフト（カセットまたはフロッピーにセーブしたもの）をお送りいただければ，写真やリストは不要です。

原稿の送り先は〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」の係です。

基本的なことは，ふつうのプログラムの投稿と同じようにしてください。
（編集部）

読者間プログラミング・テクニック交換

最近，ビリヤードがはやっていますが，あのボールの反射ルーチンがどうもよくわかりません。

たとえば，ボール１の座標を(Ｘ１，Ｙ1)，ボール２の座標を(Ｘ２，Ｙ２)，ボール１と２の移動量をベクトルとして表し，それぞれ(ＸＩ１，ＹＩ１)，(ＸＩ２，ＹＩ２）とします。これが，ぶつかったとき，つまり，

ABS(X1-X2)≦キャラの大きさ
ABS(Y1-Y2)≦キャラの大きさ

が同時に成りたったときのＸＩ１，ＹＩ１，またはＸＩ２，ＹＩ２はどうなるのか，誰か教えてください。

（当然，これらがわかっても，オールBASICでは，ビリヤードなんて，判定が多すぎて，できっこないとは思いますが）

■これは，今回，フェード・イン／アウトのテクニックを公開してくれた荻野君からの質問です。この疑問に答えてあげられる人は，原稿とプログラム（カセットまたはフロッピーにセーブしたもの）を送ってください。また，図や表などあると大変わかりやすいと思います。

■宛て先は，マイコンBASICマガジン「読者間プログラミング・テクニック交換」係まで。



短期集中連載 君のパソコンでLET'S PLAY!

コンピュータ・ミュージック『PC-8801シリーズ』で音楽しようの巻 その①

バブリン鉄男

ベーマガの別冊「レッツ・プレイ・コンピュータ・ミュージック」は読んでもらえたでしょうか?簡単な音楽入門の記事が満載, 盛りだくさんの内容なのです。間もなく第3弾が発売されます!音楽に興味があって, まだ見ていない人はぜひ店頭で見てくださいね。

さて, このコーナーでは何回かにわたって機種別に, 簡単なコンピュータ・ミュージック入門の話をしていくことにします。今回はNECのPC-88シリーズです。

本誌の中では, たくさんのゲーム・ミュージックのソフトが載っています。これから, ミュージック・プログラムを楽しんでみようというみなさんも, ぜひ, この連載を読んでくださいね。

まずはその前にどうやってコンピュータ・ミュージックが登場してきたかについてお話しをしましょう。

コンピュータ・ミュージックの歴史

第二次世界大戦が終わると電子楽器を使って音楽をやろうという運動がヨーロッパやアメリカで起こってきました。その一つが, ミュージック・コンクレートといって〝クラシックなどで使う楽器ではなくて, 具体的な物の音だけを使って音楽をやろう〞という音楽です。現在ならサンプラを使って簡単にやれるようなことを, 当時はテープに音を録音し, それをツギハギすることによって, 何時間もかけてやっていたのです。

さて, 最初のコンピュータ・ミュージックというとベル・テレフォン研究所(ICやLSIの元となる半導体の研究もここで行なわれました)でマックス・マシューズという人がチャレンジしました。

実際に行なった実験といったら〝2台のスピーカの間をどうやって音が移動したように聴かせるか〞という, 今だったらラジカセでも可能な切り換えの実験だったのです。

その後ヤニス・クセナキスという人によって〝子供たちが壁に落書きをすると, それが音楽になる〞というコンピュータを使った実験的な試みがなされたりもしました。現在コンピュータを使って音楽をやるためのほとんどのことがこの時期に考えだされています。

具体的にあげると,

- **作曲の補助**
  簡単な操作(マウスを上下に動かすなど)で, コンピュータに覚えさせておいた規則を使って, 作曲させる。
- **自動演奏**
  コンピュータに曲のデータを覚えさせて, そのデータでシンセサイザなどを自動演奏させる。
- **音色合成**
  コンピュータにある種の規則を覚えさせておき, それに従って音色を作らせる。
- **音場の合成**
  山びこのような効果など, 楽器でいうところのエフェクタ効果などを作るなどがそれです。

88の歴史がパソコン・ミュージックの歴史

では, お待ちかねのPC-88シリーズのハード本体のサウンド機能について説明しましょう。PC-88のサウンド機能の歴史は日本のパソコンのサウンド機能の歴史と同じで常にPC-88のサウンド機能が他のパソコンをリードしているのです。また別ないいかたをすれば, PC-88はゲームソフトの分野でファミコンを除き常に日本の最先端を走ってきたのです。だからPC-88のサウンド機能の歴史は言い換えるとゲーム・ミュージックの歴史でもあるわけなのです。

では, そのPC-88シリーズのサウンド機能ですが, 音楽的な機能といえば数年前まではPSG(プログラマブル・サウンド・ジェネレータの略でピーエスジーと呼ぶ)というサウンド・チップが一つ付いているだけでした。このPSGはいってみれば矩形波3和音のかんたんなシンセサイザみたいなものだったのです。

この後, ヤマハのシンセサイザ, DXシリーズがFM音源を採用したあとにPC-8801mkIISRにFM音源チップが付き, PSG3声(ここでいう声とか, 和音というのは同時に音がいくつでるかということ)+FM音源3声の合計6和音のチップの2本だてになり, さらにヤマハのFB01という音源モジュールと同タイプのFM音源8声のLSI(通称OPMとよばれている)が加わったりしたのです。

そしてPC-8801MA/FAの発売となるわけです(**写真1**)。

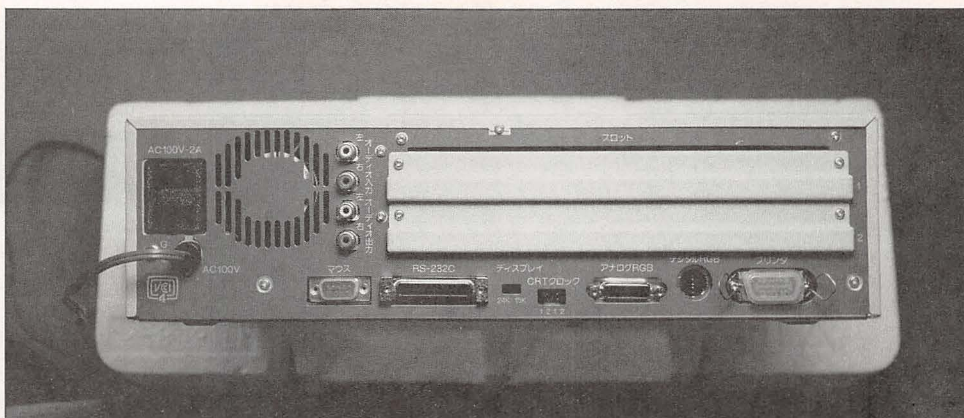
現在最強のミュージック・パソコン88MA

MA/FAはFM音源6声+リズム6声+PSG3声+ADPCM1声というサウンド機能を持っています。

FM音源に関しては従来の機能に加えパン機能がつきました。パンとは音を左右に振りわける機能です。これによってモニタのL(右), L+R(中央), R(左), と指定し各位置から音をだすことができるようになりました(**写真1**)。

リズム音源はPCM音源6声(バスドラム, スネア, ハイハット, シンバル, タム, リムショット)をRML(Rhythm Macro Language)でリズムのパターンを組みます。

ADPCM1声というのはサンプリングした音源を1音だけ使えるということです。このADPCM方式というのは, 音質にこだわると膨大な容量をくいがちなサンプリン



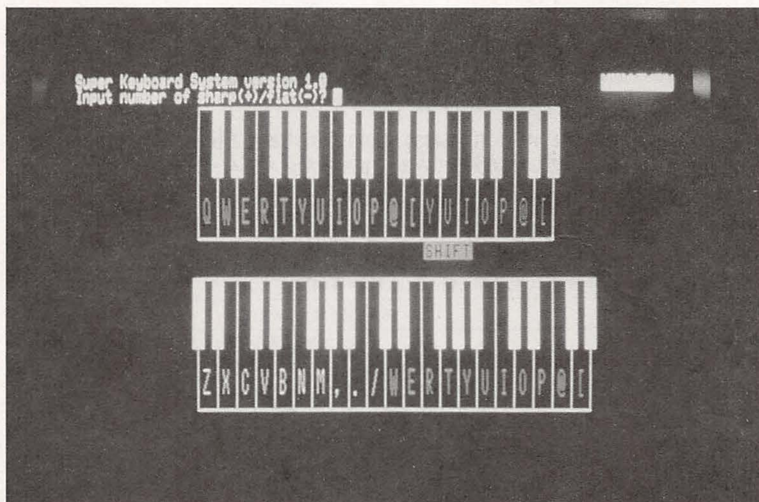
《写真1》MA／FAの背面には，オーディオ入力とオーディオ出力の端子がある！

グ・メモリを，音質をそこねることなくサンプリングの情報の必要な部分だけを取りだすという適合差分方式というサンプリング方式です

また，現時点ではシャープのX68000とMA/FA以外では国内のパソコンでサンプリングを使えるパソコンはでていませんから現在最高の音楽表現を持つパソコンということができるでしょう。

そしてこのサンプリング機能とリズム6声というのは，あきらかに同時期に発売になった音楽ソフト〝インスタント・ミュージック〟を基本において開発されたもので，これからでてくる各種の音楽ソフトにも，特殊なゲームの効果音にも対応できるということです。

他には，CRT（モニタ・テレビ）に専用モニタ（スピーカ）が付いて音をステレオで再生できるようになったというのも音質的な大きな特徴でしょう。



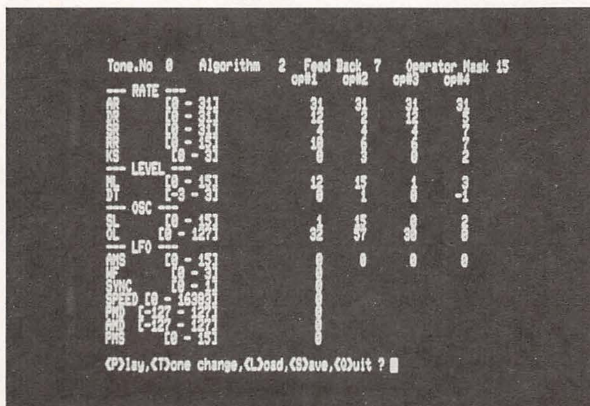
《写真2》スーパー・キーボードの画面

システム・ディスクにも音楽ソフトがいっぱい入っている

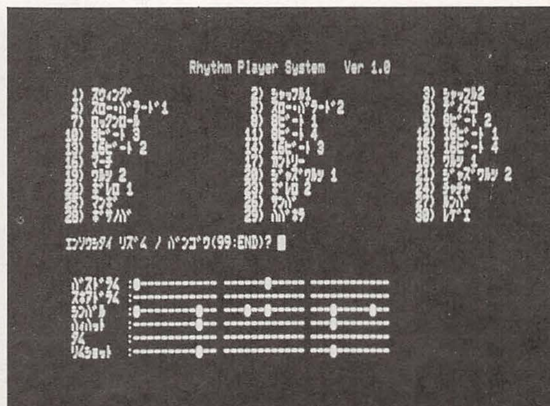
ではMA/FAに付属して付いてくるN88 BASICのシステム・ディスクについて説明しましょう。このディスクは先に説明したFM音源6声＋リズム6声＋PSG3声＋ADPCM1声という機能を有効に使うためのシステム・ディスクです。構成は〝スーパー・キーボード・システム〟，〝ミュージック・エディタ・キット〟，〝リズム・プレーヤ・システム〟，〝サンプリング・プレーヤ〟の四つの部分からなっています（写真2～5）。

〝スーパー・キーボード・システム〟は音程を自由に鳴らせる機能。つまり音楽演奏用の画面です。各キーボードにはアスキー・キーが振り当ててあって，パソコンのキーボードで演奏の指定をします。シャープは(+)，フラットは(−)，で指定していきます。

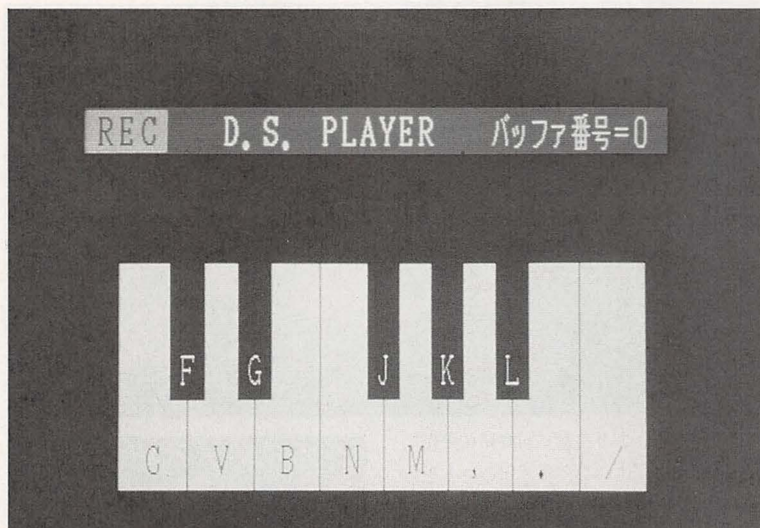
〝ミュージック・エディタ・キット〟はFM音源用の音色エディット機能部分で4オペレータのFM音源の値をアルゴリズム，フィードバック，オペレータ・マスク，レート，レベル，オシレータ，LFOで変えていくことができます。MIDIソフトなどに付いているFM音源と理屈は同じです。



《写真3》ミュージック・エディタ・キットの画面



《写真4》リズム・プレーヤ・システムの画面



《写真５》サンプリング・プレーヤの画面

〝リズム・プレーヤ・システム〟はＰＣＭ音源６声（バスドラム，スネア，ハイハット，シンバル，タム，リムショットの音源）をＲＭＬ（Rhythm Macro Language）という言語でリズムのパターンを組む画面です。これは新しい言語なので，最初はむずかしいかもしれませんが，基本的にはリズムマシンなどのパターンと同じ仕組みで，最初マニュアルのサンプル・パターンを打ち込んで，それを鳴らして聴いてみて，また少し値を変えてみるということを数回やると，仕組みが簡単にわかってきます。

さて，最後が〝**サンプリング・プレーヤ**〟です。これはADPCM音源に対応した部分です。まず音質を決定するサンプリング周波数を決定します。サンプリング周波数は４，８，16kHzの３タイプがあり，これによって128秒，64秒，32秒のサンプリング・タイムが決定します。音質が最高の16kHzで約32秒のサンプリングが可能です。この32秒というのは落語だったら小話が一つ入るぐらいの長さですから，ゲーム音やセリフだったらたいていのものが入ってしまいます。

入力はリアパネルに付いているオーディオ入力で行ないます。つまりこの時点でアナログの音源からの入力ということになり，再生時の高域特性は８kHzと高音質とはいえないのですが，ラジカセやＣＤからの直接ラインで入力することもできますので，なかなかの音をサンプリングし，再生することができます。

さらに，この〝サンプリング・プレーヤ〟ではサンプリングした音を加工することができます。具体的にどんなことができるのか？その機能を一つずつあげてみましょう。

・部分再生

これで，オーケストラすべての楽器を一度にガーンと鳴らすオーケストラ・ヒットを作ることができます。

・リピート再生

一度とった音を何回も使ったり，ループと呼ばれるエンドレスの音にすることができます。

・再生スピードの変化

男性の声でサンプリングしたものを早く再生させ女性の声にしたりなどといった遊びができます。

また，このサンプリング機能をＦＭ音源と組み合わせたり，再生時の音量・定位なども決定することができるので，自分で音をクリエイトするためのまさにいたれり，つくせりの機能ということができるでしょう。

君の88がMAになってしまうぞ！

ここまで読んで，「ボクには関係ないや88mkIIしか持っていないんだもん！」とか「ボクは初期型の88だい！」なんて言っている人はちょっと待ってくださいね。じつは，これはもう常識なのですが，88シリーズなら，みんなＦＡやＭＡと同じ性能にすることができるんです。さすがNEC！イョッ！と言いたくなりますね。

第１表が，そのためのオプション，「サウンドボードII」の仕様で，いずれも39,800円です。本誌のU-COMバイヤーズ・ガイドに載っている中古パソコンのところを見ると，古いタイプの88なら，10万円以下のものがゴロゴロしています。88を持っていない人でも，音楽専用のシステムを組むには，10万円の予算があれば，何とかなります。

どうですか？やる気がでてきませんか？

―――――○―――――

次号では，88シリーズ用のミュージック・ソフトと，プロが使っているMIDIシステムとの接続方法についてお話ししましょう。お楽しみに。　　　　（つづく）

《第１表》サウンドボードII（価格39,800円）の対応機種と仕様。オプション用のスロットにつなげば使用できる。もちろんシステム・ディスク付き

	型番	PC-8801-23	PC-8801-24	PC-88VA-12
適用機種		PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	PC-8801FH/MH	PC-88VA
使用スロット		本体背面汎用スロット	本体内専用スロット	本体内専用スロット
サウンド機能	FM音源	6和音（ステレオ）		
	リズム音源	6音（ステレオ） ●バスドラム　●ハイハット ●スネアドラム　●リムショット ●シンバル　●タム		
	SSG音源	3和音（モノラル）		
ADPCM機能	専用メモリ	256Kバイト		
	サンプリング周波数	4～16kHz		
	録音／再生時間（MAX）	約32秒（サンプリング周波数16kHz）～約128秒（サンプリング周波数4kHz）		
入出力インターフェース	入力	オーディオ入力端子（内部モノラル，ミニプラグ）		
	出力	オーディオ出力端子（ステレオ2ch，ピンプラグ）		
		――	ホン端子（ステレオ2ch）	
		――	アナログRGBインターフェース※（ステレオ2ch）	
添付品		システム・ディスク（拡張BASIC，サンプル・プログラム），オーディオ入力端子用ケーブル，接続用部品（PC-88VA-12のみ）他		
寸法（mm）		235（W）×105（D）×25（H）	40（W）×110（D）×90（H）	110（W）×140（D）×28（H）
重量		240g	150g	120g
動作温度		10～35℃		
動作湿度		20～80％（ただし結露しないこと）		

※（1）PC-KD863Sと接続して，PC-KD863Sの専用スピーカにてステレオ出力可。

（2）PC-TV451等のTV系のモニタをアナログRGBで使用した場合，オーディオ出力がモノラルになる場合があるので，その場合には，別売のPC-CA404を使用。

キミはもうはじめてる？
最先端のコミュニケーション
パソコン通信入門講座

JF2AJA……アジャパー

パソコン通信をはじめる前に

さて，ベーマガの原稿〆切はどうしてこんなにきついんだ！と，文句からはじまりまして，皆さんこんにちは。ふとしたことから，私がここに登場してしまいました。親愛なるベーマガ読者にパソコン通信のAtoZをご教授したいと思います。ではでは，よろしく……。

パソコン通信というのは名前のとおりパソコンで通信することです(第1図)。このパソコン通信は，パソコンだけあってもはじまりません。他にいろいろなものが必要になります。まず，最初にどんなものが必要になるかということからお話しします。

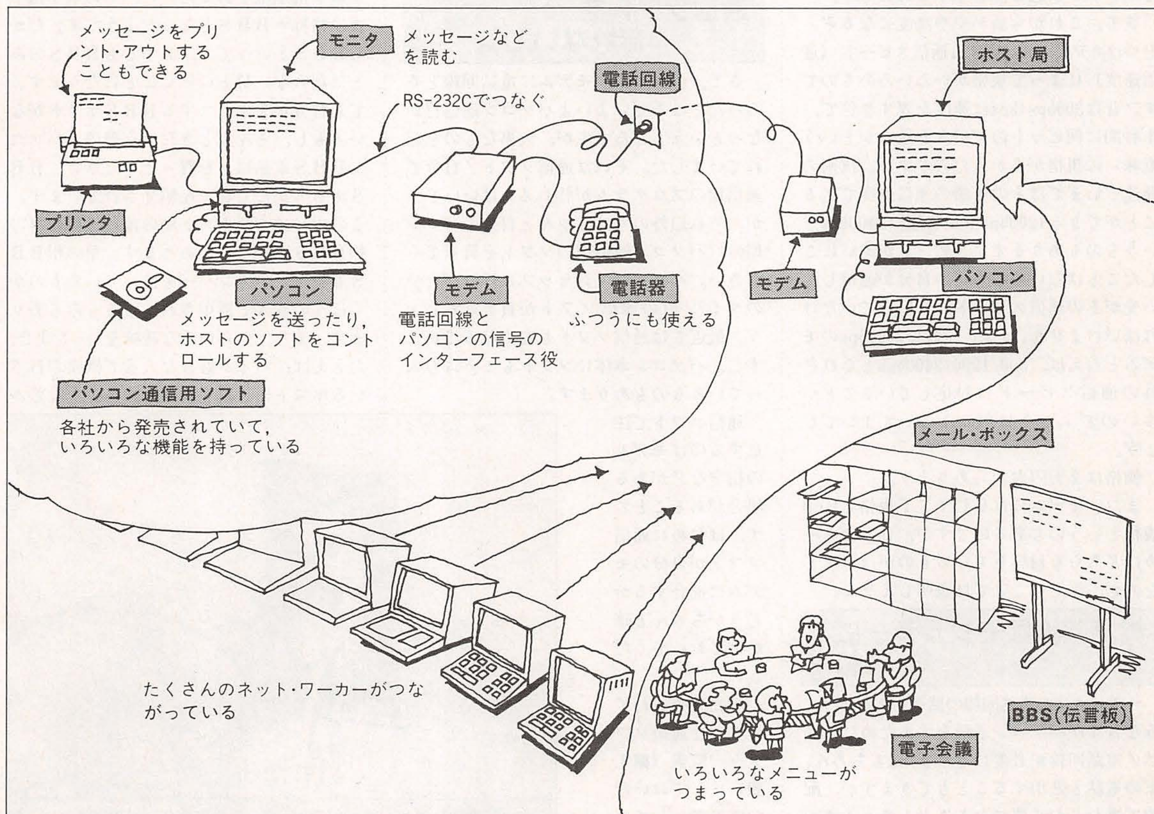
まず，パソコンが必要です。パソコンだったらなんだっていいじゃないかという人もいるかもしれませんが，大ちがいです。パソコンの裏のパネルをちょっとのぞいてみてください。ＲＳ-232Ｃと書いてある25ピンのコネクタはありませんか(写真１)？

そう，このＲＳ-232Ｃはパソコン通信をするには，なくてはならないものです。このＲＳ-232ＣはパソコンのＣＰＵと接続されていて，パソコンと他の機器との間のインターフェースとなるものです。えっ？ＲＳ-232Ｃなんて付いていないですって？それは困りましたね。でも，オプションでＲＳ-232Ｃが付けられる機種もあるみたいだから，自分のパソコンのマニュアルをよく読んでみてください。

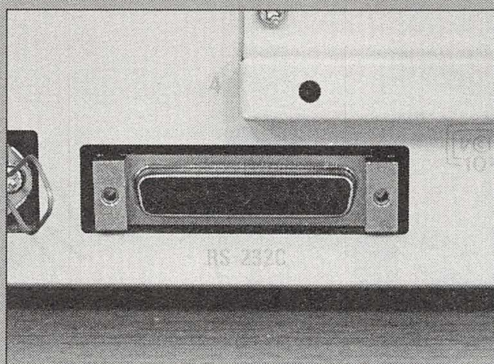
とくにMSXには標準でこのＲＳ-232Ｃが付いていないことが多いのですが，別にオプションで用意されているはずですから，機器のマニュアルを見てくださいね。

RS-232C経由でモデムにつなぐ

このＲＳ-232Ｃでつなぐ先がモデムです(写真２)。よくまちがえますが，モデルではないよ。モデムのことを日本語でいうと“変



《第１図》パソコン通信のしくみ。キミもすぐにはじめたくなったでしょう！



《写真１》RS-232Cコネクタで通信データはやりとりされる



《写真２》モデムの一例。これはエプソンのSR-120AT

復調装置(へんふくちょうそうち)″なんてちょっと変な！名前の装置ですが，これもパソコン通信には不可欠な機器です。

パソコン通信では普通の電話回線を使って通信しますが，パソコンのＲＳ-232Ｃからでてくる信号を，そのまま電話回線で送ることはできません。

通信するためには，電話回線で送ることのできる信号に変換する必要があります。その変換役がモデムというわけです。送信側ではパソコンから送られてきたデータを変換して電話回線に送りだし，受信側では電話回線から送られてきた信号を逆変換してパソコンに送る働きをするわけです。

さて，これから話がやや高度になるぞ。じつはモデムには対応する通信スピード（通信速度）によって規格がいろいろあるのです。昔は300bps(bpsは速度を表す単位で，１秒間に何ビットのデータを送るかという意味）の規格が多かったのですが，技術の発達でいまではその４倍の通信速度で送ることができる1200bpsや更に速い2400bpsというものもあります。スピードが速いにこしたことはないのですが，自分が通信したい先がその通信スピードに対応していなければいけません。まぁ，一般に2400bpsのモデムと言えば，300/1200/2400bpsとそれぞれの通信スピードに対応していることが多いのでふつうは気にしないでよいでしょう。

価格は２万円台からあります。

また，モデムにはＣＣＩＴＴ規格とBell規格というのもあるのですが，日本のメーカはどちらも対応しているものがほとんどなので，とくにここでは説明しません。

電話回線はモジュラーにしてね

つぎに大事な電話回線の話をしましょう。みなさんがパソコン通信をするためには当然！電話回線が必要になります。もちろん，家の電話と共用することもできますが，配線工事などが必要になることもありますから，家の人と相談してから接続するようにしてください。すでにモジュラー・ジャック式になっていれば，そのままモデムをつなげます。まだ，モジュラー・ジャック方式になっていないときは，必ずモジュラー・ジャック式で配線してもらってください。そうすればモデムを買い換えたときなどに楽です。

従来の配線方式からモジュラー・プラグに変更するだけの工事ならば，ＮＴＴに依頼すれば１～２週間後に工事をしてくれます。ちなみに，工事代金は約6,000円です。なお，ふつうの電話も，これまでのように使えますから安心してください。

通信ソフトを忘れないでね

さて，パソコン，モデム，電話回線とそろったところでいよいよパソコン通信!?かなっというところですが，大事なものを忘れていました。それは通信ソフト！自分で通信用のプログラムが作れる人はいいですが，それ以外の人はちゃんと自分のマシン用の，パソコン通信用のソフトを買ってください。パソコン・ショップに行けば自分のマシン用の通信ソフトが買えるでしょう。最近では通信ソフトも安くなっていますし，パソコン本体にソフトもモデムも入っているものもあります。

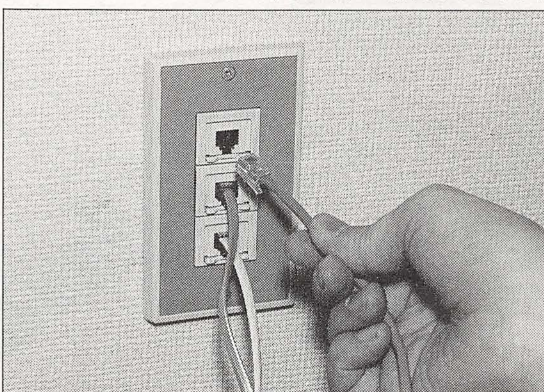
通信ソフトで注意するのはモデムの指定などがある場合があることです。はじめに通信ソフトが自分のモデムに適合するかどうかちゃんと確かめておいてください。

現在発売されている主な通信ソフトを一覧表（**第１表**）にしておいたので参考にしてください。

ホストにアクセスする

パソコン通信で接続する先を一般にホスト（主人）といいます。ふつう，パソコン通信サービスの接続先が大型コンピュータなどのホスト・コンピュータであるためにそういわれているようです。では，さっそくホストに接続＝アクセスしてみようという前に，ホスト局はいったいどういうことをするのかを説明します。

ホストのことをＢＢＳと呼ぶこともあります。これはパソコン通信サービスの主流が電子掲示板であるために，その電子掲示板の略称＝ＢＢＳとなったようです。だからＢＢＳといっても，必ずしもＢＢＳのみとは限らない!?といったことになります。でも自分がアクセスするＢＢＳホストがない！もし，そんなときには別冊の「パソコンＢＢＳ電話帳」を買ってください。ＢＢＳホストがたくさ～ん紹介されています。この中には有料ホスト局の他に無料の草の根ＢＢＳもたくさんあります。草の根ＢＢＳも数百人のメンバーを持っているものからほんの数人で運用されているものもあります。また，いろいろな趣味を持った集合，たとえば，バイク好きな人達で構成されているホストやアイドル専門のネットなど本


《写真３》モジュラー・ジャック。この方式なら回線工事はいりません

当に多様化しています。ですから，自分にぴったりのＢＢＳも捜すことができるでしょう。

接続するホスト局のプロトコルに合わせる

それからホスト局にアクセスするためには通信プロトコルをホスト局用に合わせてやらなければなりません。一般に通信プロトコルでは通信速度の他に，データビット長やストップ・ビットあるいはフロー・コントロールの有無，パリティ・ビットなど，けっこうややこしいものを合わせてやらなければいけません。でも，最近では８ビット，ノンパリティ，フロー・コントロール有り，ストップ・ビット１ではほぼ統一されているようで，通信ソフトも何も設定しないとこの設定になるようです。くわしい説明はたぶん通信ソフトのマニュアルに書いてあるでしょうから，あとでゆっくりとマニュアルを読めばわかると思います。

いずれにしろ，通信ソフトにはこれらの通信プロトコルの設定を正しく行なわなければ通信ができませんから，注意してね。

ホスト局の機能

つぎにパソコン通信のホスト局の機能について説明します。ホストの機能はつぎのように分類されます。

電子メール（E-Mail）
電子掲示板（Bullitin Board System：BBS）
電子会議
データベース

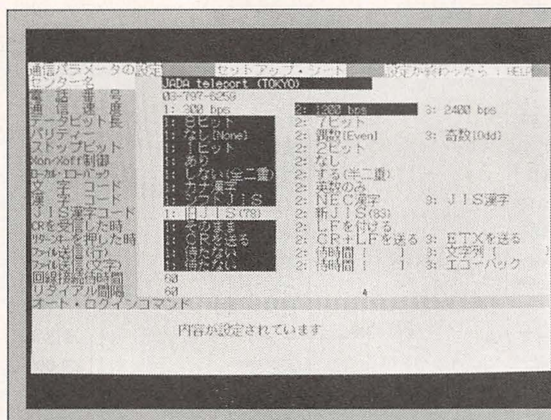
電子メールは文字どおりパソコン通信を使って手紙のやりとりをする機能です。パソコン通信ホストに自分のメール・ボックス（私書箱）を設置して，パソコンで打ちこんだ手紙のやりとりをします。電子メールならば，即座にメッセージを送ることができますし，自分の好きなときにアクセスして手紙を受けとることができますから，非常に便利です。

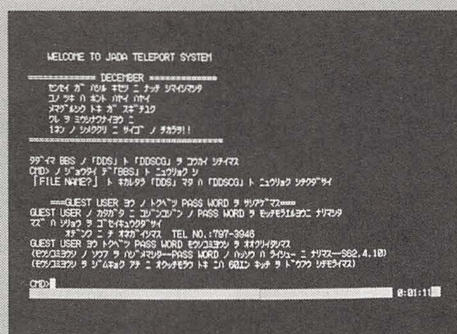
一種の留守番電話的な使いかたもできます。たとえば，ベーマガの原稿をＤＥＭＰＡ-ＢＢＳを使って送る，とかね。とにかく使いはじめると本当に便利なことがわかります。最近では特殊な方法で画像やアプリケーション・ソフトのデータなども送ることができるようになってきました。

電子掲示板（ＢＢＳ）は，ホストの機能としては言わずと知れた機能ですね。これは，いわゆる掲示板で，そこに書き込んだ内容を後でアクセスしたユーザが自由に読むことができるものです。ふつう内容別にわかれていることが多いので，それに応じて書き込んでいきます。ホスト局によってもまちまちですが，電子掲示板の数は10程

《第１表》機種別パソコン通信ソフト一覧

パソコン機種名	商品名	メーカー名	価格(円)
PC-9801	まいとーく	インターコム	28,000
	Vcrsa-Link	テイエスエル	13,800
	蘭 98	管理工学研究所	25,000
	CCT-98 II	技術評論社	12,800
	BBS CATCHER98	エスミー	12,800
	X Link98	シスポート	25,000
	PC-TRAN	大塚商会	10,000
	PCOM α	パーソナル・ビジネスアシスト	13,800〜
	JETターミナル	キャリーラボ	9,800
	ES term	アスキー	23,000
	DFT＋E	デジタルファーム	14,800
	漢たむ II	コムネックス	18,000
	ACCESS MATE	ソフトプロ	9,800
	ex Term	NJK	19,800
	以心伝心	スペック	8,800
	PCOM-WS	パーソナル・ビジネスアシスト	34,800
	MD COMMUNICATION	オムロン	5,000
	Super Talk II	アイワ	12,800
PC-8801	88 TERM	アスキー	12,800
	BBS CATCHER88	エスミー	6,800
	PLAY NET	工画堂スタジオ	6,800
	JETターミナル	キャリーラボ	9,800
	PI TERM	デービーソフト	12,800
X68000	X Link PRO-68K	シスポート	19,800
X1ターボ	BBS CATCHER X1 turbo	エスミー	8,800
MZ-2500	テレホンソフト	シャープ	付属
2861	FREE CALL	シスポート	6,000
	PCOM 25	パーソナル・ビジネスアシスト	30,000
MZ-2000 2200	コミュニケーションソフト	シャープ	9,000
MZ-1500	コミュニケーションソフト	シャープ	6,500
FM-7, 77, AV	MEDIA 9	デービーソフト	12,800
	TERM-7	ソフマート	28,000
	Cモデム	エー・アール・ケーコーポレーション	24,000
FM-77AV	FMテレアクト/AV通信	富士通	15,000
	PRONET/FM	アスキー	8,800
FM-16β	漢たむ	コムネックス	29,000
	PCOM 16β	パーソナル・ビジネスアシスト	13,800〜
	つうしん坊	日本システム開発	9,800
FMR-30/50/60	PCOM α	パーソナル・ビジネスアシスト	13,800〜
	FMテレアスト/DBアクセス	富士通	30,000
	つうしん坊	日本システム開発	9,800
NEWS	JCU日本語ターミナル・エミュレータ	インターメディア・アクセス	60,000
IBM-PC	CROSS TALK	ディジタル・コミュニケーション・アソシエイツ	39,800
J-3100	商用データベース検索システム	東芝	98,000
MSX	モデム・カートリッジHBI-300	ソニー	24,800
	HBI-1200	ソニー	32,800
	FSCM820	ナショナル	29,800





◀《写真5》こんな感じの通信内容が画面にでる

◀《写真4》通信ソフトを立ちあげたようす。これは編集部で使っているインターコム社（☎03-293-3338）のマイトーク

度のところが多いですね。中には50とか100もの電子掲示板を持っているところもありますけど。

続いて最近流行なのが**電子会議**です。つまり，ホスト局上で会議をやってしまおうという大胆なこのシステムは，電子掲示板よりも少し多機能なのでなかなか草の根ＢＢＳでは実現がむずかしく，商用の日経ＭＩＸとかニフティサーブといったホストで行なわれています。会議には取りまとめ役の議長がいて，日夜論議がされています。本当の会議のように重々しい雰囲気はなく，自分の好きなときにアクセスして読んだり，書いたりすることができるところは，やはりパソコン通信ならではの醍醐味（だいごみ）でしょう。

データベースもパソコン通信の得意とする分野です。もともとデータベースを提供している会社は従来からパソコン通信を使ってサービスをしていましたが，最近では一般のパソコン通信ホストでもデータベース・サービスを行なうところが増えてきました。

あと変わったところとして，パソコン通信でゲームができるホスト局もあります。いわゆるオンライン・ゲームと呼ばれるものですが，「ローグ」とか「アリーナ」などが有名です。ただ，ゲームをやりだすとたんに長時間アクセスとなって電話代が一気にあがってしまうので，できればやらないほうが……と思いますけど。

また，パブリック・ドメイン・ソフトというパソコン通信上で自由に配布されているソフトウエアも入手することができますが，これらのくわしい解説はまたの機会にしましょう。

さぁ，いよいよアクセス……

さて，いよいよホストに接続ですが，通信ソフトに指令すればアクセス番号を指定するだけでオート・ダイヤル（自動的にダイヤルして接続する機能）が働きます。ホスト局に接続されるとちゃんとメッセージが現れます。このとき，絶対にアクセス番号はまちがえないようにしなければいけません。モデムに電話機を接続していないときに，まちがい電話をかけたら相手に謝ることができませんから，電話をぷっつんするしかありません。まちがい電話をかけられたほうは大迷惑です。また，草の根ＢＢＳの中には運用している時間が限られているものが多いようですから，これも運用時間に十分注意しなければいけません。

相手とつながれば，メッセージを送ったり，いろいろなメニューを見たりする指令は，すべて自分のパソコンのキーボードで行なうことになります。

いろいろなＢＢＳにアクセスするとわかることなんですが，現状のＢＢＳ局はいろいろなＢＢＳホスト・プログラムを使っているので，コマンド系や操作の方法がＢＢＳ局ごとにちがいます。そのため，はじめてアクセスするＢＢＳ局の操作方法がわからないことが多いですが，そういうときにはヘルプ機能を使います。つまり，ほとんどのホストには操作方法を説明するヘルプ機能があるので，？とかＨＥＬＰとか入力すると何かメッセージが現れます。

ＢＢＳにアクセスするといろいろな世界が見えてきます。いままで知らなかった人のメッセージや伝言などを読むことができます。また，さまざまな情報を得ることができるでしょう（**写真４，５**）。

まずは草の根ネットのゲストから

草の根ＢＢＳは原則として無料で運営されています。また，商用ネットは有料です。どちらも一長一短あるけれども，まずは気軽に草の根ＢＢＳのゲスト使用でＢＢＳを体験してみるのがいいでしょう。商用ネットは有料ですから，なかなか利用することがむずかしいかもしれないけど，それなりの楽しみがあります。とくに大規模なネットワークでは全国にアクセス・ポイントを持ち，何万ものユーザがいるネットもあります。どちらがいいか私にもよくわかりませんから，このへんは自分でアクセスしてみてくださいね。

See you again on BBS

パソコン通信のいちばんおもしろいところはアマチュア無線みたいに見知らぬ人と会えるところにあると言う人がいます。私もその意見のとおりだと思いますが，さらに発展したコミュニケーションの道具としてパソコン通信を活用してほしいと思います。

それではみなさんどこかのＢＢＳでお会いしましょう！See you again on BBS！

★

★　★

「パソコンＢＢＳ電話帳」が唯一最大の情報源

ＢＡＳＩＣマガジン別冊の「パソコンＢＢＳ電話帳」(定価1,500円)は，全国361局のパソコン通信局のくわしいデータの載った本です。通信のやりかたも載っていますし，何よりうれしいのは，全国の全都道府県の局がバッチリわかることです。

まず手はじめに地元のＢＢＳ局にアクセスするのが一番。ぜひこの本を読んでキミもネットワーカーになろう！



短期連載　**第1回**

ミュージック基礎講座

——楽譜の読みかたからプログラミングまで——

DEMPAサウンド・チーム

みなさんコンニチハ，Yu−Youです。『最近ＶＧＭたるものがやたら注目されているとは思いませんか？』というこの一節，覚えてる人いますか？　これは'87年４月号から連載された“ミュージック・プログラム・マスター大作戦”というコーナーの第１回目の書きだしです。今月からスタートするこの新コーナーは，みなさんからの要望も強く短期間で音符の読みかたからプログラミングのしかたまでをマスターしていただこうと考えて，スタートさせたコーナーです。

約４か月にわたって連載する予定ですので，全部読むとみなさんの頭脳は超大型ミュージック・コンピュータになることまちがいなし‼

とりあえず今月は最も基本的なことをやるので，「こんなの読むまでもねえぞ」なんて言ったりしないで，ぜひ熟読してね。だって何事も基本第一なんだから。

Lesson 1　ＦＭ音源搭載機種

PC-8801mkⅡSR／FA，X68000，FM77AV，MSXオーディオetc…と，最近国内で発売されるパソコンには何らかの形でＦＭ音源が搭載される時代。

でもせっかくＦＭ音源が載っていようとも，使わなければなんにもならないとは思いませんか。だってつい数年前まではＦＭ音源なんてものは高級シンセ（たとえばＤＸ７やＤＸ21）なんかにしか載ってなかったものなんだよ。それが今では数万円程度のパソコンに搭載されていて，それをBASIC上で操作できることまで可能になったんだから。

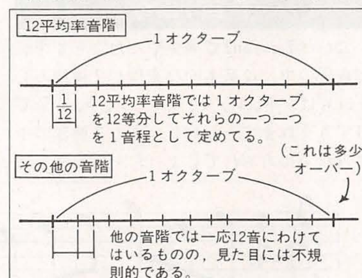
みなさんの手で，そのＦＭ音源をミニシンセサイザーとして使ってみましょう‼　ということで，前回（ミュージック・プログラム・マスター大作戦）ではPSGをメインとしてやっていたのに対し，今回はＦＭ音源機種をメインとしてやっていきます。

一応，現在市販されているパソコンについて，どのようなＦＭ音源が載っているのかを簡単な表にしておくので，自分の持ってるパソコンと照らし合わせてみてね（**第１表**）。ちなみにこれから買おうと思っている人もこれを参考に。音楽だけのために買うんなら，Ｘ１あたりが手ごろかもね。

Lesson 2　基本は12音から

音楽を学ぶとき通常何から学んでいったらよいのでしょうか。それはタイでもスラーでも，はたまた休符でも音長でもありません。ズバリ音程12種なのです。

今まで音楽の授業で絶対にこの12音について習っているはずです。まあ，おそらく，一番最初に習っているかと思います。それほど重要なものがこの12音なのです。



《第１図》１オクターブは12音にわけられる

音程は周波数によって決まります。たとえばフライパンをたたいた音だって，ガラスを割った音だって，その他なんであっても音には必ず音程があります。そのように無数にある音程を昔の人は「それらの中で音楽的に使えそうなものだけを集めて一つのグループを作りあげよう‼」と考えました。

そして，その一つのグループを“オクターブ”と名付けました。一つのオクターブがどのようにわけられているかというと，通常は12音にわけられています。その12音のわけかたにもいろいろあり，たとえば“ベルクマイスター”，“ピタゴリアン”，その他いろいろありますが（覚えなくてもいい）現在では１オクターブを12等分した“12平均率音階”が主流となっています（**第１図**）。

12音で形成されていることはわかっていただけたと思うので，ここから先はそれら12音について解説しましょう。

１オクターブを12等分したそれぞれの音にはきちんと名前が付けられています。それが私たちがよく耳にする“ド，レ，ミ，ファ，ソ，ラ，シ”の計七音とそれに半音記号（後記します）を付けた“ド♯（シャープ），レ♯，ファ♯，ソ♯，ラ♯”です。ではその12音をコンピュータ上ではどうやって表したらよいのでしょうか。

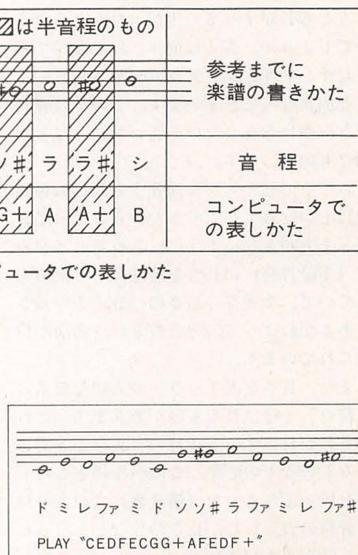
コンピュータ上では，それをアルファベ



《第２図》音程とコンピュータでの表しかた

《第１表》ＦＭ音源搭載機種と種別

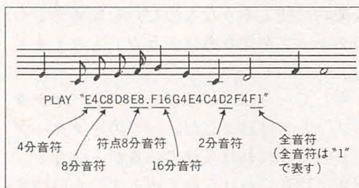
機　種	FM音源の種別	同時発声数
PC-8801mkⅡ SR/FR/MR/FH/MH PC-8001mkⅡ SR	YM-2203（OPN）	FM音源…3声，PSG…3声
PC-8801 FA/MA （サウンドボードⅡ）	YM-2608	FM音源…6声，リズム…6声，サンプリング…1声
MSXオーディオ	YM-8950	FM音源…9声，サンプリング…1声
FM-77AV	YM-2203	FM音源…3声，PSG…3声
MZ-2500	YM-2203	FM音源…3声，PSG…3声
PC-6601 SR PC-6001mkⅡ SR	YM-2203	FM音源…3声，PSG…3声
X68000	YM-2151（OPM）	FM音源…8声，（サンプリング…1声）
X1 turbo Z （X1 FM音源ボード）	YM-2151	FM音源…8声



《第３図》サンプル楽譜とプログラム①

《第２表》音符の種類とその長さ

譜面上での表しかた												
呼びかた	全音符	符点2分音符	2分音符	符点4分音符	4分音符	符点8分音符	8分音符	符点16分音符	16分音符	符点32分音符	32分音符	64分音符
全音符を基準とした長さの比（倍）	1	$\frac{3}{4}$	$\frac{2}{4}$ $\left(\frac{1}{2}\right)$	$\frac{3}{8}$	$\frac{2}{8}$ $\left(\frac{1}{4}\right)$	$\frac{3}{16}$	$\frac{2}{16}$ $\left(\frac{1}{8}\right)$	$\frac{3}{32}$	$\frac{2}{32}$ $\left(\frac{1}{16}\right)$	$\frac{3}{64}$	$\frac{2}{64}$ $\left(\frac{1}{32}\right)$	$\frac{1}{64}$



《第４図》サンプル楽譜とプログラム②

ットと"＋"に置き換えます。このへんは文で説明するよりも**第２図**を見てもらったほうがわかりやすいでしょう。

12音についてわかってもらえたと思います。ここで一つサンプルの楽譜とプログラムを載せておくので演奏してみてください（**第３図**）。

Lesson 3 音の長さ

音には長さがあります。それを"音長"というのですが，音楽を学ぶためにはこれも重要です。まあたいていのみなさんならば音楽の時間にそれを習っているとは思いますが，一応復習のつもりで読んでください。

もし音長がすべて一定だったらどうなるのでしょうか。答えは簡単。Lesson2で使ったサンプル・プログラム（**第３図**）のような曲になってしまいます。この世に音長がない曲は存在しないと言い切れるほど大切なものなのです。

さてさて私たちが普通使う音長は12種類（12という数字がでてきたからと言って音程とまちがえないように)。それぞれは全音符（１分音符）の長さを基準にして決められていて，全音符の長さの○分の１の長さであるかによって○分音符という名前が付けられています。

また，長さを表すもう一つ大切な要素に"符点"と呼ばれるものがあります。これはそれが付いている音符の音長を1.5倍にするというものです。このへんのところも表を作ってみました（**第２表**)。この表を見て音符の表しかた，長さの比などをしっかりと覚えてください。

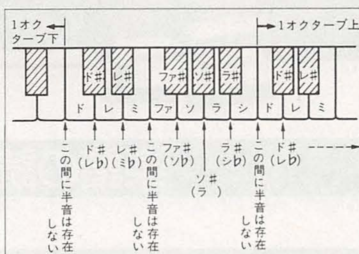
さて問題のコンピュータでの表しかたですが，と〜っても簡単。音程を表すアルファベットの後ろに数字（○分音符の○の部分）を書いてやるだけ。符点音符の場合は，さらにその後にピリオッド（"．"）を付けてやるだけ!!

４分音符のラ	A４
符点８分音符のソ	G８．
32分音符のファ＃(シャープ)	F＋32

ではサンプルとして簡単な曲を作ってみたので聞いてみてください（**第４図**）。

Lesson 4 半音記号

これはLesson2で多少やったことですが，12音程の中には基本的な音程が７種類あり，それらは"ド，レ，ミ，ファ，ソ，ラ，シ"で口ずさまれます。しかし，その７種類の中に入れずにあふれてしまった，いわゆるはみだし者の音程５種類はどうやって表したらいいのでしょうか。



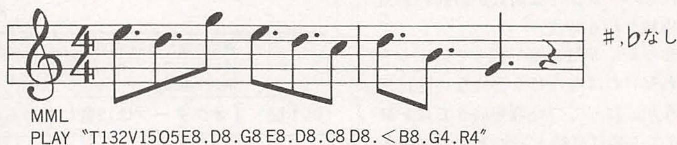
《第５図》ピアノの鍵盤

心配はいりません。それら５音を表すための記号が２種類も用意されているのです。その一つはLesson２でもでてきたシャープ（＃)。これは半音あげるための記号でしたね。たとえばソとラの中間の音を表したかったらソ＃（ソ・シャープ）とやるとよいのです。

さてシャープが半音あげるための記号であったのに対し，半音さげるための記号も用意されています。それがフラット(♭)です。使いかたはシャープと同様。たとえばソとラの中間音をフラットを使って表したいときには，ラ♭（ラ・フラット）とやるとよいのです。ということは，ソ＃とラ♭は同じ音になることになりますね。なお**第５図**の鍵盤を見てもらってわかるとおり，ミとファ，シとドの間には半音はありません。注意してくださいね。

まとめ

それでは，**楽譜１**，**楽譜２**をもって，今月のまとめとしたいと思います。



《楽譜１》＃，♭なしの楽譜とそのプログラム



《楽譜２》＃，♭ありの楽譜とそのプログラム

今月の問題

この楽譜をコンピュータ用語で表してみました。この中には，数か所のまちがいがあります。さて，どこでしょう。考えてみてください。解答は来月号に載せます。

今月の問題楽譜とそのプログラム



特別掲載

X1FM音源ボード対応 NEW FM音源ドライバーをパワーアップさせよう！

by GORRY

●ごあいさつ●

こんにちは，GORRYです。X1FM音源ボード対応「NEW FM音源ドライバー」は使っているかな？と言いつつ，私のほうは，別冊の『ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲ』のチェックやらなんやらで，大忙しのため，ぜんぜん使っていないというありさまです。

でも，別冊のほうは，気合いを入れてチェックし，評価したので，すごくいいデキになりました。FM音源ドライバー対応のプログラムもたくさん載っているので，みなさん，ぜひ買ってくださいね。

というわけで，今回は，NEW FM音源ドライバーのパワーアップ・バージョンです。曲作りがいっそう楽になることまちがいなし！

それでは，さっそく……。

●入力のしかた●

まず，'88年3月号の「NEW FM音源ドライバー」(以後ドライバーと略します）の**リスト1**をロードして，今月号の**リストA**をつけ加えてください。

このとき，X1の方は入力しないようにと言っておいた30，40行も入れておいてください。そして，セーブし直して，はいできあがり，というわけです。

●使いかた●

使いかたは前と変わりありませんが，加わったいくつかの機能を説明しましょう。

(1) **X1/turbo オート・チェック**

ドライバーを起動したとき，どちらのマシンであるかを自動的に調べるものです。X1とturboを両方使う人にはとても便利です。

(2) **コントロール・キーの追加**

以前，USR4の命令で行なっていた機能の一部＋αをコントロール・キーで行なうものです。つぎの四つがあります。

① CTRL＋P（プレイ）

A$＝USR4("P")を行ないます。

② CTRL＋S，BREAK（ストップ）

A$＝USR4("S")を行ないます。

③ CTRL＋Q（早送り）

キーを押している間，曲の早送りを行ないます。また，②で止めたときの再開も行ないます。

④ CTRL＋G（エラー表示）

A＝USR5（0）を行ないます。

といったところです。とくに(2)の①と③はVGMを作るときに非常に便利です。

このプログラムは，岩手県盛岡市の**阿部俊光君**から送られたものも参考にしました。ありがとうございました。

P. S. このプログラムは㈱日本ソフトバンク発行「Oh！mz」「Oh！X」を参考にしています。

《リストA》NEW FM音源ドライバーのパワーアップ版付加リスト

```
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK

90 'NEW FM-DRIVER KEY CONTROLLER
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC7 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")         ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")         ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")         ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")         ' ^Q  MML SKIP
220 END
```

GORRYのちょっと言わせて

ここで，ちょっとスペースをいただき，今回発売された別冊「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲ」のプログラム・チェックで気づいたことをいくつかお話ししましょう。

まず，投稿された曲がかたよっていたことです。とくに，ドラゴンスピリットなどは，2～300本はきたと思われます。アウトランも80本くらいあったでしょうか。

つぎに，あまりオリジナリティが感じられなかったことです。PSGの場合，ある程度似てしまうのはしかたないとしても，FM音源でもそんな傾向があったようです。

そして，何といっても移植が多かったことです。曲にもよりますが，先ほどのドラゴンスピリットなどは，80％はYu-You先生のX68000用プログラムからの移植でした。

ところで，今回は100本以上のプログラムを掲載しましたが，当然，ボツはその何倍とあったわけです。その原因をさぐってみると…。

まず，音とりのまちがい。これが80％以上を占めます。♯や♭を付け忘れたり，とんでもない音になっていたりといった感じです。もっと耳をきたえましょう。

そして，音色のおかしさ，音量や，耳あたりの悪さでボツになったものです。

じゃあ，掲載のポイントは？と問われたら？答えは一つ，それは第一印象です。少しいいかげんと思うかもしれませんが，これは非常に大切なことです。ただ，まねしただけでは絶対に生みだせないものです。その曲のイメージをよくつかみ，それを自分なりにオリジナルと考えて表現してもいいと思います。

少しむずかしくなりましたが，最後に上達のコツを教えましょう。

まずは，聴くことです。音はもちろん，そのイメージもしっかりつかみ取るまで聴きましょう。たとえ楽譜があったとしても，1週間くらい聴いてから入力すると数段楽ですよ。

つぎにプログラミングです。まず，横着(おうちゃく)をしないこと。手ぬきはすぐバレますよ。楽譜から入力する人は，楽譜だけ見て入力しないこと。

終了したら，気のゆくまでデバッグします。音量などにも十分気をつけましょう。

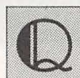
そうしたら，その日は終わりにして，2～3日たってからもう一度聴いてみるのです。前は感じなかったのに…と思うような点がいっぱいでてくるはず。またデバッグして終わりにします。

何回かこれをくり返して，自分で納得いくようになったら，今度は他人に聴かせるのです。できるだけ口うるさい友人がいいですね。そして，またデバッグするのです。そうしたら，はじめ入力したものと，今できあがったものを比べてみてください。格段の差があるはずです。

なんか口うるさく言ったようですが，今後のみなさんの投稿に役立てばと思います。がんばってください。

FM音源110番

byYu－You



Yu－You先生に質問があります。

X68000のYM－2151についてですが，PMDやAMD, WF(ウェーブ・フォーム)，LFOスピードなどのレジスタが，レジスタ・マップの中に1バイトしか見あたりません。ひょっとしてLFOはチャンネルごとに別々にかけることができないのではないのですか。

〔秋田県雄勝郡・高田真一？才〕



そのとおり。**第1表**を見てもらってわかるように，YM－2151のLFOパラメータは，PMD, AMD以外各チャンネルごとにかけることができないのです。

通常私たちは@コマンドを使ってLFOを設定します。そして全チャンネルに対して別々の音色を割り合ててやります。ということは，いったいどのチャンネルで設定したLFOパラメータが使われることになるのでしょうか。答えは簡単。その直前で指定した音色に含まれるLFOパラメータが使用されるのです(**第1図**)。もう少しくわしく説明してみましょう。

《第1表》YM－2151のレジスタ・マップ

アドレス	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	備考
0FH	NE	××		NFRQ					
18H	LFRQ								
19H	PMD/AMD								
1BH	CT		××××				W		
38H	×	PMS			××		AMS		チャンネル1
∫	∫	∫			∫		∫		∫
3FH	×	PMS			××		AMS		チャンネル8



《第2図》タイのMMLがない場合のタイの表しかた

結局のところ，この方法を使うことによって，LFOをかけることはできるものの，1回1回LFOが変わってしまうんじゃ使いもんにならん。てなわけでボクは絶対にLFOを使っていません。ところで，同じYM－2151を使っているX1用NEW FM音源ドライバーですが…。

回答者変わってGORRYです。X1ではそんなことはありません。YM－2151のハードLFOはチャンネル1のみ対応で他チャンネルの影響は受けませんし，ソフトLFOは内部で8チャンネル分用意してありますからね。



Yu－Youさん，川野さんこんにちは。僕は今，友人の家でPC－66SRのFM音源を勉強している中学生ですが，Yu－Youさん，川野さんに質問があります。

現在ドラゴン・スピリットの1面の音楽を作っているのですが，タイの表しかたがわかりません。そう，66SRにはタイがないのです。どうやったらいいのですか？

〔神奈川県川崎市・粟田英樹14才〕



ひっさびさだなあ，PC－66SRの質問がきたのは。PC－66SRはPC－88SRやMZ－2500と同じYM－2203（OPN）を搭載しているすぐれもの…なはずなんだが，なぜかMMLは貧弱なんだよなぁ。

たとえば，このタイ。音楽では絶対必要なものなのに，それが入っていないなんてやっぱり弱いなあ。でも泣くことはあらず。ちゃ～んと裏技が用意されているんだよ。

君は音色パラメータの中にリリース・レイトというのがあるのを知っているかな。リリース・レイトとはKey－Off(ユーザーが音を止める指定）をしてからも多少残っていく余韻のことを言います。それをうまく利用するのです。

つまり，タイをかけたい音の前にきたらリリース・レイトの値を小さくして，余韻を長く残してやります。そしてタイの残りの部分は休符でうめ，その後でリリース・レイトをもとにもどしてやるのです（**第2図**)。

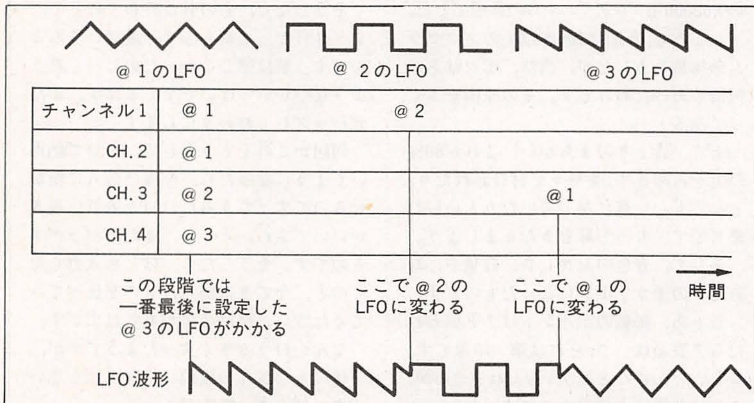
さてやりかたですが，二つほど考えられます。その一つはSOUNDコマンドを使用して，レジスタから直接リリース・レイトを変えるという方法です。が…，これはFM音源レジスタをかなりよく知っていなければならないことと，細かいbit計算などを必要とすることなどから，ボクはつぎの方法をおススメします。なお，この方法は'88年5月号(先月号)で川野俊充君が使っているので，そのリストをもってサンプルとします。

リスト1のようにあらかじめ内蔵音色に対して，リリース・レイトを小さくしたものとノーマル状態のものとを2種類用意しておきます。そして，それを@コマンドで切り換えてやるとよいのです。



Yu－You先生，GORRY先生，川野俊充先生コンニチハ。

最近のVGMはサンプリングなんかを多用して，ものすご～くハデになってきたとは思いませんか？ 思いおこせば数年前，VGMのほとんどはPSGのみで演奏されていたものが，今ではもう一つ



《第1図》各チャンネルで設定したLFOパラメータの使われかた

《リスト1》PC−6001mkIISR／6601SR用音色コンバータのプログラム・リスト

```
100 A=7
110 DIM A(24),B(3,8):C=&HD4:RESTORE 1040
120 AD=&HEB36
130 FOR I=0 TO 350 STEP 25
140     POKE AD  ,I MOD 256
150     POKE AD+1,C-(I>255)
160     AD=AD+2
170     NEXT
200 FOR C=0 TO (A-1)*25 STEP 25
210     READ AL:READ FB:A(24)=FB*8+AL
220             FOR I=0 TO 3
230                     FOR R=0 TO 8
240                     READ D:B(I,R)=D
250                     NEXT R
260             NEXT I
270     FOR I=0 TO 3
280             FOR R=-3 TO -1
290             IF B(I,8)=R THEN B(I,8)=4+ABS(R)
300             NEXT R
310     A(I+0) =B(I,8)*16+B(I,7)
320     A(I+4) =B(I,5)
330     A(I+8) =B(I,6)*64+B(I,0)
340     A(I+12)=B(I,1)
350     A(I+16)=B(I,2)
360     A(I+20)=B(I,4)*16+B(I,3)
370     NEXT I
380     FOR I=C TO C+24
390     POKE &HD400+I,A(I-C)
400     NEXT I
410 NEXT C
1000 '
1010 ' @1 MAIN
1020 '
1030 '      AL  FB
1040 DATA    5,  7
1050 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1060 DATA  31,  3,  2,  0,  3, 21,  1,  4, -1
1070 DATA  31,  0,  1,  3,  3,  4,  1,  4,  0
1080 DATA  31,  0,  1,  3,  3,  4,  0,  8,  0
1090 DATA  31,  0,  1,  3,  2,  4,  1,  4,  1
1100 '
1110 ' @2 MAIN (RELEASE)
1120 '
1130 '      AL  FB
1140 DATA    5,  7
1150 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1160 DATA  31,  3,  2,  0,  3, 21,  1,  4, -1
1170 DATA  31,  0,  1,  7,  3,  4,  1,  4,  0
1180 DATA  31,  0,  1,  7,  3,  4,  0,  8,  0
1190 DATA  31,  0,  1,  7,  2,  4,  1,  4,  1
```

の音楽と言い切っても十分通用するまでになってきました。

そこで先生方に，今後のVGMがどのようになっていくのかを予想してほしいのです。質問はせずとも同じような疑問を持っている人はたくさんいるはずです。Yu−You先生，ぜひ教えてください。

〔東京都台東区・**阿部一司15才**〕



彼は封書で3枚ほどにわたって細かく書いてくれたのですが，ページの関係上，要所のみを取りだしてまとめさせていただきました。

でも本当にどうなるんだろうね。ボクもこれと同じような業界に携わる人間の1人として，十分興味深い問題だったので，真剣に考えてみました。そして，ボクなりに五つ答えがうかびました。

① プログラム技術が進歩する。

なぜプログラム技術が音楽と関係あるのかというと，それは従来のVGMを取りあげるだけで十分に答えがでます。たとえばナムコの音楽の中で，『リターン・オブ・イシター』と『ドラゴン・スピリット』を見てみると，両者は共にYM−2151(OPM)のみで作曲されていますが，二つの音楽を聞きくらべたときに，大半の人は『ドラゴン・スピリット』の音楽のほうが良いと言うでしょう（これは人それぞれの好みの問題で，決して『ザ・リターン・オブ・イシター』の音楽が悪いと言っているのではない!!）。

なぜかと言うと，それはプログラム技術の問題なのです。イシターの場合は，ほとんど小細工なしに，YM−2151を一番簡単な方法で使うようにプログラムされています。対するドラスピのほうですが，こちらは周波数ずらしやエコーはあたりまえ，ポルタメントを使っているわ，ソフトLFOを使うわ，おまけにこの業界初の非12平均率まで使ってしまいました。

つまり，プログラム技術が進歩することにより，現存の音源をうまく使いこなすようになり，その技術は音質の向上に大きく結びついていることがわかると思います。

ちなみに，現在使われていない技術はまだまだたくさんあります。たとえば，レベル・スケーリング，マイクロ・チューニング，ランダム・ピッチetc…。

② 同じ音源（主に現存のもの）を複数個搭載する。

つぎに考えられるのは何と言ってもこれですね。これは①と同じく比較的保守的な考えかたなのですが，現在でもジャレコの『ぶたさん』やタイトーの『影の伝説』，『ダライアス』なんかが，YM−2203（OPN）を2個搭載していることで有名です。

この方法では，ほぼ今までと同じ水準のプログラム技術で実現できることや，新しい音源を開発して使うよりもコストが安くなる点などから，けっこう多用されるのではないかと思います。

もしこの方法を使って，YM−2151を2個な〜んてやったらほとんど無敵だね。

③ 新しい機能を持った音源を搭載する。

この方法は現在最も多用されている方法で，サンプリングなどもこの方法の一種であると言えます。

思いおこせば数年前，セガが『スペースハリアー』でサンプリング・ドラムを使ったのをきっかけに，各メーカーがきそってサンプリングを使うようになりました。新開発のサンプリング・チップ（LSI）を使うことにより，サンプリング精度は年々向上し，今では32kHz(ヘルツ)サンプリング音声など，ほとんどCDと変わらない音質のサンプリングを安価で十数チャンネル搭載することまでが可能になりました。

それによって，ドラムスはもとより，ディストーション・ギター・サウンド，オーケストラ・ヒット，ヒューマン・ボイスなどまでが音楽と一体化できるのです。

この先，どんどんと進歩する技術革新の波に乗って，たとえば6オペレータ・16チャンネルのFM音源を載せてみたり，アナ

ログ音源を載っけてみたり（これについては，たぶん99.99%不可能だと思うが），その他いろいろ考えられます。

でもみなさんの中には，“そんなことまで本当にできるのか？”なんて思う人もいるでしょう。でも，ボクは何の根拠もなしに言ってるわけではありません。ちゃんと理由があるのです。

たとえば，サンプリングについて考えてみてください。今でこそビデオゲーム機にはまるであたりまえであるかのように使われているサンプリングですが，5年ほど前では，それこそ高価なサンプラや，リズムマシンに使うのがやっとと言うほど，高級なものだったのです。それが今では，当時の高級シンセ以上のクォリティを持つものが，今のゲーム機に使われているのですから…。

④　エフェクタを搭載する。

これはものすごく可能性が高いですね。

エフェクタとは，出力された音声などを機械的にいろいろと加工してやるための道具で，現在では『ディレイ(エコー)』,『コーラス(周波数ずらし)』の他，さまざまなものが市販されています。このエフェクタを使用することによって，安価でありながらすさまじいまでのシンセ的サウンド（表現がむずかしい…）を作りあげることが可能です。ボクの予想では，1～2年後にはどのゲーム・メーカーでも使うと思いますが…。

⑤　CDを搭載する。

これは本当の最終的手段で，これ以上の方法は絶対にあり得ません（?）。

今やCDプレーヤといえば，2～3万円で買えるほど身近なオーディオ機器。これをゲーム・マシンの中におさめてしまったらどうしょうか。

そして，ディスクの中には，高級シンセを使った音楽を録音しておくのです。冨田勲や久石　譲などが，数千万円するシンセサイザーを使って作りあげた音楽や，ヘルベルト・フォン・カラヤン指揮するベルリン・フィル・ハーモニー交響楽団が演奏する本格的オーケストラ・サウンドを耳にしてゲームができたらどんなにすごいだろうと思うしだいです。

でもまあ，CDプレーヤは振動に弱いなどといった，耐久性の問題で，まだまだ実現不可能でしょうけど…。

では最後にこの問題について他のライターの先生方の意見を聞いてみました。

川野俊充：　ゲーム・ミュージックを，音楽の中の一つのジャンルと考えるなら，どんどん進歩してほしいですよ。やっぱり質のよい音楽を聞きながらゲームをするのは気持ちいいですしね!!

手塚一郎：　ボクの考えとしては，これ以上進歩してもしかたないような気がするね。だってあくまでもゲーム音楽はゲームのBGMでしかないんだから，FM音源1個とサンプリング8チャンネルという現在のような状態でBGMが鳴らせるんであれば十分だと思うよ。そんなことよりゲーム基板の価格をさげるのが先決だと思うけどね。

EXCHANGER：　ボクは，このような形で音質を追求する以前に，もっとやることがあると思うな。たとえば現状では，ゲーム・センターの中はかなりうるさくて，いくらいい音楽を鳴らそうとも聞こえないでしょ。結局のところ，VGMとゲームとは別のものになっちゃって，ゲームマニアがVGMを聞く機会と言えば，市販されているVGMのレコードを家庭で聞くことぐらいだからね。

Yu－You：　う～ん，3人の意見を聞いてみて，ボクはEXCHANGER先生の意見が印象的でした。このことについてみなさんのご意見，ご感想があったら，編集部まで送ってください。

♪　♪

○○○の音に／挑戦のコーナー

先月の電話の音につづいて今月もこのコーナーをやってみることにしました。今月挑戦してもらうのは，ズバリ“急救車のサイレン音”です。

ところでみんなは『ドップラー効果』って知っているかな？　これは中学3年くらいだったと思うけど，物理の授業で習うんです。急救車のサイレンの音って自分とすれちがう瞬間に音程が多少低くなるよね。あの現象がドップラー効果なんです。このような効果もきちんと入れて送ってください。一応楽譜を付けておくので参考にしてみるのもいいかもね(第3図)。

ルール

①　今回応募できるのは，YM－2151機種，YM－2203機種，MSXオーディオの3機種のみ。

②　今回再現してもらう音は，急救車のサイレンの音。近づいてきて，そして遠ざかっていく音が入っているとポイント・アップ。

③　プログラムは短く，そして，きれいに。それがポイント・アップへの近道!!

④　今回の審査は，Dempa サウンド・チームのスタッフが全員で行ないます。

⑤　〆切りは，6月8日当日消印まで有効です。

宛て先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「急救車のサイレンの音に挑戦」係

pp　f　pp

急救車が近付いてくる　すれちがう（音程がさがりはじめる）　急救車が遠ざかっていく

音楽記号			
	＜	クレッシェンド	少しずつ音量をあげて
	＞	デクレッシェンド	少しずつ音量をさげて
	pp	ピアニシモ	小ーさな音で
	f	フォルテ	大きな音で

《第3図》コードと音符の関係



FM音源およびミュージック・プログラムに関して質問のある人は，ハガキで，下記まで送ってください。Yu－You先生，GORRY先生が親切にお答えしますよ。
送り先：〠141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部　マイコンBASICマガジン編集部「FM音源110番」係

ミュージック・プログラム・マスター大作戦 エキスパート編

2チャンネルで4音のおいしいテクニック

by　川野俊充

コンニチハ，このコーナーでは初登場の川野です。今月はYu－You先生にかわってこのコーナーで『2チャンネルで4音のコードを演奏する』というテクニックを説明したいと思います。

方法は少々面倒ですが，マスターしてしまえばこんな便利なテクニックはないのでぜひ覚えてください。

基本はアルゴリズム4番なのだ

1チャンネルで2音以上を出力するというからには少なくともキャリアが二つ以上なくてはなりません。アルゴリズムでいえば4，5，6，7番がそれに該当しますが，アルゴリズム5番はモジュレータのマルチプルが1種類しか設定できないので，このテクは使えませんし，アルゴリズム6番，7番は音色変化があまりつけられないので考えないことにします。

ただし，アルゴリズム6番はキャリアが三つあるために3重和音を，アルゴリズム7番はキャリアが四つあるために4重和音を出力できることはチェックしておいてください。

まず，**第1表**を見てください。これは“O4C”を演奏したときにマルチプルによる音程の変化を表したものです。表の右のほうを見ると“G”や“E”がありますね。

つまり，単純に考えてもアルゴリズム4番のオペレータ1，2のマルチプルを2に，オペレータ3，4のマルチプルを3に設定して，“O4C”を与えてやるだけでO5のCとGの和音が出力できることになります。4音のコードを出力させるテクはこの性質を利用するのです。

ここで気をつけなければならないことが一つあります。それは音色作りに2オペレータしか使えないということです。

しかし，MSXオーディオ等の音色を聞くかぎり2オペレータでも結構きれいな音色ができるので，これまで4オペレータに慣れた人は少々きついかもしれませんが，研究してみる価値はあると思います。参考までに2オペレータによる音色をいくつか作っておいたので見てください（**リスト1**）。

なお，このリストはX68000用なので他機種の人は各自で移植してください。ただ，基本的なパラメータ等は同じなので簡単にできると思います。そうそう，2音を同時に発音する音色になっているので気をつけてくださいね。

《第1表》マルチプルと音程の関係

マルチプル	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
音　程	O3C	O4C	O5C	O5G	O6C	O6E	O6G	O6B－	O7C	

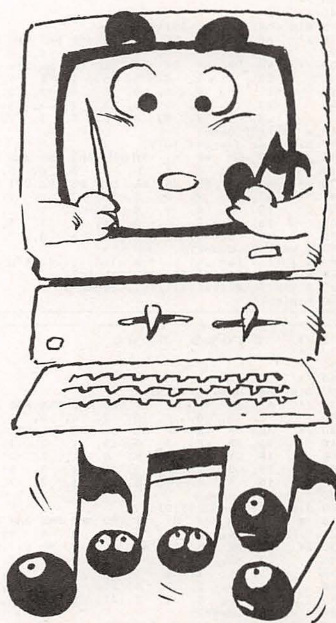
《リスト1》2オペレータによるサンプル音色

```
100 dim char demo(4,10)={
110 /*    AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN
120       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AME    DEMO STRINGS
140       23,  1,  2,  0,  5, 30,  0,  4,  3,  0,  0,
150       14,  5,  4,  6,  6,  0,  0,  4,  7,  0,  0,
160       23,  1,  2,  0,  5, 20,  0,  3,  7,  0,  0,
170       14,  5,  4,  6,  6,  0,  0,  3,  3,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o2l4crergrb")
220 m_trk(2,"@70v15o2l4rdrfrar<c1")
300 m_play()
```

```
100 dim char demo(4,10)={
110 /*    AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN
120       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AME    DEMO PSG
140       31,  0,  0,  0,  0, 27,  0,  8,  3,  0,  0,
150       31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  4,  3,  0,  0,
160       31,  0,  0,  0,  0, 27,  0,  6,  7,  0,  0,
170       31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  3,  7,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o2l4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

```
100 dim char demo(4,10)={
110 /*    AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN
120       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AME    DEMO BRASS
140       18,  9,  1,  0,  6, 27,  1,  8,  3,  0,  0,
150       31,  9,  2,  9,  6,  0,  1,  8,  3,  0,  0,
160       18,  9,  1,  0,  6, 27,  1,  6,  7,  0,  0,
170       31,  9,  2,  9,  6,  0,  1,  6,  7,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o1l4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

```
100 dim char demo(4,10)={
110 /*    AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN
120        4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AME    DEMO HORN
140       12,  9,  1,  0,  5, 30,  0,  8,  3,  0,  0,
150       18,  9,  2, 12,  5,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
160       12,  9,  1,  0,  5, 30,  0,  6,  7,  0,  0,
170       18,  9,  2, 12,  5,  0,  0,  6,  3,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o1l4cdefgab<c1")
300 m_play()
```



コードを演奏させてみよう

実際にコードを演奏する前にコードについて少し説明をしておきます。

楽譜の上段に〝C〟とか〝F〟とか〝Cｍ7〟とか奇妙なアルファベットが並んでいるのを一度は見たことがあると思います。これがコードを表していて，Cは〝ドミソ〟を，Fは〝ファラド〟を，Cｍ7は〝ドミ♭ソシ♭〟を意味しています。

つまりいくつもの音を数文字で表すのがコードなのです。くわしくは楽器店等で売っているコードブックを見ればわかりますが，ここでは和音を簡単に表現する方法があるのだという程度に覚えておけば結構です。

この後からはこのコードで和音を示していきますが記述を簡単にするためなので覚える必要はありません(**第2表**)。

さて，本題にもどりましょう。コードを実際に発音するのでしたね。

それでは先程説明したCｍ7というコードを発音させてみましょう。**第1図**を見てください。ピアノの鍵盤にCｍ7のキーが①～④で表されていますね。さて，よくこの図を見てみると，①と③のキーがCとG，つまり〝ド〟と〝ソ〟の和音です。さっき説明したマルチプルが2と3の音色はこのドとソが発音できましたね？　つまりC，E♭，G，B♭のうちの「ド，ソ」だけをこの音色で演奏させるわけです。

それでは残りのE♭とB♭はどうするのかといいますと，①と②の位置関係を見てください。②は①から1音と半音だけあげた音ですね。④と③についても同じことがいえます。

つまり①～④までを①と③，②と④にわけて考えると①と③を1音半あげた音が②と④ということになります。するとマルチプル2と3の音色で発音させたドとソを1音半あげるとミ♭，シ♭の音になるわけです。

結局マルチプルが2と3の音色で〝ド〟と〝ミ♭〟を演奏してやるとCｍ7が出力されるわけです。

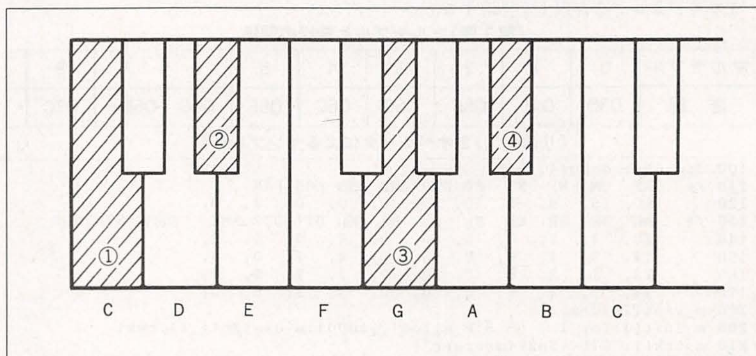
少々むずかしい考えかたですが，何回か実際に音をだしてみるとすぐ慣れるはずです。ただ注意してほしいのは，マルチプルの値というのはパソコンに与えてやる音階に対して相対的だということです。つまり指定した音階と実際に発音される音階がちがうことがあるわけです。これを忘れると…思わぬところでハマッてしまいますよ!!

第1表を見ながら音と音関係をうまく利用すれば，ほとんどのコードをサポートすることができます。例として**第2表**にのっている他のコードをプログラム化したのでそれを見ながら研究してください(**リスト2**)。




《第2表》コードと音符の関係

コード	C	Cm	C7	Cm7	CM7	Caug	C dim	C6
音　符	C, E, G	C, E♭, G	C, E, G, B♭	C, E♭, G, B♭	C, E, G, B	C, E, G ♯	C, E♭, G♭	C, E, G, A



《第1図》Cｍ7のコード

《リスト2》コードを2チャンネルで出力するサンプル・リスト

```
  10 /*    CHORD  DEMO
  20 /*
  30 /*          C
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,127,  1,  3,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v14o3l1y49,20e&e&e")
2000 m_play()
```

```
  10 /*    CHORD  DEMO
  20 /*
  30 /*          C 6
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0, .0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&F)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  4,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  4,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v13o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v13o2l1y49,52a&a&a")
2000 m_play()
```

```
  10 /*    CHORD  DEMO
  20 /*
  30 /*          C m
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,127,  1,  3,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v14o3l1y49,20e-&e-&e-")
2000 m_play()
```

```
  10 /*    CHORD  DEMO
  20 /*
  30 /*          C m 6
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (F&B)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  7,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  7,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v13o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v13o1l1y49,52b&b&b")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C 7
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (F&B)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  7,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  7,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v13o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v13o2l1y49,52c&c&c")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C m 7
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v13o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@70v13o3l1y49,20e-&e-&e-")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C m a j 7
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v13o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@70v13o3l1y49,20e&e&e")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C m m a j 7
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (E&C)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  8,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  8,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v13o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v13o1l1y49,36b&b&b")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C a u g
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&E)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  4,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  4,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,127,  1,  3,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o2l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v14o3l1y49,20g+&g+&g+")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C m a u g
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&F)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  4,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  4,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,127,  1,  3,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o2l1y48,20g+&g+&g+")
1020 m_trk(2,"@71v14o3l1y49,20c&c&c")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C 7 s u s 4
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&F)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  4,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  4,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o3l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@71v14o2l1y49,20b-&b-&b-")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C m 7 (b5)
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (F&B)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  7,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  7,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
 200 dim char demo2(4,10)={
 210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 220       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&G)
 240      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  2,  7,  0,  0,
 250      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  2,  3,  0,  0,
 260      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  3,  3,  0,  0,
 270      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  3,  7,  0,  0}
 280 m_vset(71,demo2)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o1l1y48,36a-&a-&a-")
1020 m_trk(2,"@71v14o3l1y49,20e-&e-&e-")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C d i m
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (F&B)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  7,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  7,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o1l1y48,20a-&a-&a-")
1020 m_trk(2,"@70v14o1l1y49,20b&b&b")
2000 m_play()
```

```
  10 /*     C H O R D   D E M O
  20 /*
  30 /*              C 7 (b5)
  40 /*
 100 dim char demo(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120       4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO CHORD (C&E)
 140      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  4,  7,  0,  0,
 150      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  4,  3,  0,  0,
 160      23,  3,  2,  0,  5, 25,  1,  5,  3,  0,  0,
 170      15,  5,  4,  9,  6,  0,  1,  5,  7,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo)
1000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"@70v14o2l1y48,20c&c&c")
1020 m_trk(2,"@70v14o2l1y49,20g-&g-&g-")
2000 m_play()
```



Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ㉝

――ベーシックなBASIC命令入門 その3―― by くりひろし

★今月はＢＡＳＩＣでプログラムを組むうえで，最も重要で必要不可欠ともいわれるＩＦ文の使いかたです。
★プログラムの出来は，「判断」文の使いかたひとつで良くも悪くもなります。単にIF～ＴＨＥＮ文だけだと，いくつも判断をくりかえす必要がありますが，論理演算子やＥＬＳＥ文を活用することで一つの判断文ですませることができます。
★ＢＡＳＩＣは，よく「遅い」と言われますが，中でもとくにＩＦ文は遅いため,ＩＦの多いプログラムは遅くなりがちです。ここでもＩＦの使いどころが重要になってきますね。
★論理演算子の使いかたは非常にむずかしく，式の書きかたによってはどんな場合でも成立してしまうこともあるので気をつけましょう。ではまた来月，とっておき(？)の命令を。

Dr.～あれ！
あれ何でしたっけ？

ホラ，あれですよ
「もし×××だったら
○○○する」って
BASICの命令！

……影くん，
プログラムを組む
うえで最も重要な
命令を忘れた
とでも…？

いやあ～
連休中
遊びすぎ
ちゃって～

なまけ者に
なんか なーんも
教えてやらん！

いやじゃん
いやじゃん

教える
じゃん！

しょーが
ないな
「もしAが１だったら
Bを２にする」などの
――つまり，「判断」する
命令がIF文だ！

IF〈条件式〉THEN〈式〉〔：〈式〉：……〕

これが成立したら → これを実行する

㊟条件式の場合のA＝１などは，「Bと１は等しいか」という意味で，「Aに１を代入」ではない。

条件が成立したら同じ
行のTHENのあとを
すべて実行するんですね

条件が成立しなければ
つぎの行を実行するのだ

〈例〉
IF A=1　THEN B=0
――Aが１だったら，Bに０を代入する。
IF B=0 THEN PRINT"KAGE"
――Bが０だったら，"KAGE"と表示する。

条件式は，成立するか
成立しないか，の二つに
ひとつしかないのだが…
何か気がつかんかね

んー，つまり
YESかNOか
あるかないか…
…０か１か！





そのとおり！条件式は
０か１か，むずかしくいうと
真(成立すること＝1)か，
偽(成立しないこと＝０)を
結果としてもつのだ

したがって，単純な
A＝１とかの判断
だけでなく，もっと
複雑な式の判断が
できるんだね



条件式のいろいろ

●比較演算子(等号,不等号)を使ったもの

A=B　(AはBと等しい)
A<>B(AとBは等しくない)
A<B　(AはB未満)
A>=BまたはA=>B(AはB以上)
A<=BまたはA=<B(AはB以下)

●論理演算子を使ったもの

NOT〈条件式A〉(式Aは成立しない)
〈条件式A〉AND〈条件式B〉(式Aかつ式Bが成立)
〈条件式A〉OR〈条件式B〉(式Aまたは式Bが成立)
他にもXOR, IMP, EQVがある。調べてみよう

●変数のみのもの

A　(Aが0以外で成立する)



〈例〉
"A"<B$
(文字列B$より"A"が小さい)
※文字列ではそのキャラクター・コードの大きさで判断する。
"A"(&H21)<"B"(&H22)など。





たとえば,こういうのは判断が2回はいるのでわかりにくいだろ

```
10 IF A=1 THEN B=1
20 IF A<>1 THEN B=0
```



そういうときにELSE文を使うのだね!

IF〈条件式〉THEN〈式A〉ELSE〈式B〉
成立したら →〈式A〉
成立しなければ →〈式B〉

つまり,THENの「〜ならば」に対して,ELSEは「さもなければ」だと思っていい

```
10 [  ①  ]
20 IF [  ②  ] THEN [  ③  ]
      ELSE [  ④  ]
30 [  ⑤  ]
```

流れとしてはこうなるわけですね

①➡②(成立)➡③➡⑤
①➡②(不成立)➡④➡⑤

さいごにおまけ!

GOTOはその行番号へ行くことですね

IF文ではよく使うのでこういうこともできます
IF〈条件式〉THEN GOTO〈行番号〉
‖
IF〈条件式〉GOTO〈行番号〉
‖
IF〈条件式〉THEN〈行番号〉

さて,プログラムを組むのに絶対必要な命令は,実はこれで全部なのだ

えっ!あれだけで?

次回でもうひとつ,あるとないでは大ちがいの命令をやるけどね

よしっ ガンバるぞ あとひといき!

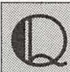


キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC



僕の学校の理科室には『ＰＣ－6601』があるのですが，システム・ディスクがありません。システム・ディスクは，別売していますか？

〔茨城県つくば市・**大塚秀樹13才**〕



『ＰＣ－6601』は他の88や98とちがってフロッピーディスクをコントロールするシステムをＲＯＭの中にすでに持っています。

ですから，とくにシステム・ディスクというものはありません。ただし，フォーマットやコピーをするためにはユーティリティ・ソフトが必要ですから，それらを入れた『ユーティリティ・ディスク』というものがあります。

もし，それがないということでしたらばお近くのＮＥＣ商品サービス株式会社のサービスセンターへ注文してください。

また，生メディアをＮＥＣパソコンインフォメーションセンターへ送ってお願いしてください。

コピーをして返送してくれます。



『ＰＣ－6601ＳＲ』は，『ＰＣ－ＴＶ151』以外に『ＰＣ－ＫＤ201』や『ＰＣ－ＫＤ252』などに接続できますか？

〔大阪府堺市・**江藤直軌13才**〕



ただ単にディスプレイとして使用するのでしたら，『ＰＣ－ＫＤ252』がおすすめです。『ＰＣ－ＫＤ201』も使用できますが，解像度がやや低いので細かい文字が見にくい場合もあります。

いずれも接続は専用のケーブル『ＰＣ－60Ｍ91』が添付されているので問題ありません。

しかしながら『ＰＣ－6601ＳＲ』の持つ本来のテレビ・パソコンとしての機能であるスーパーインポーズ機能は『ＰＣ－ＴＶ151』でなければ利用できませんのでくれぐれも注意してください。

〔回答者：**Mr. 66**〕



『ＰＣ－8001 mkⅡ』では，ＢＥＥＰ音しかでないと思っていましたが，少しだけ音楽がついたゲームがありました。どうしたら音楽が作れるのでしょうか？　教えてください。

〔福島県河沼郡・**目黒伸也15才**〕



『ＰＣ－8001 mkⅡ』に，サウンド機能を持たせるには，『ＰＣ－8801－11』というサウンド・ボードを搭載する必要があります。

『ＰＣ－8801－11』は，『ＰＣ－8000シリーズ』と『ＰＣ－8801，ＰＣ－8801 mkⅡ』にサウンド機能を持たせるボードです。

『ＰＣ－8001 mkⅡ』にサウンド・ボードを搭載しますと，サウンド・ボード対応のゲームソフトで音楽が楽しめる他，ＢＡＳＩＣで音楽を作ることも可能です。ただし，音楽を聞くには，ボードの出力端子とラジカセやアンプをピンジャック・コードで接続する必要があります。〔回答者：**猫**〕



僕は，『ＰＣ－8801mkⅡFRmodel10』を持っていますが，このパソコンに接続できる増設フロッピーディスク・ドライブにはどのようなものがありますか？

〔神奈川県津久郡・**Mr. ＮＥＣ15才**〕



『ＰＣ－8801ＦＲ』には，ＦＲ専用の内蔵フロッピーディスク・ユニットが発売されています。型番は，『ＰＣ－8801ＦＲ－ＦＤ１』です。

この内蔵のフロッピーディスクを，『ＦＲ model 10』に２台増設しますと，『model 30』となります。

この他，『ＰＣ－8800シリーズ』で使用可能な外付けのユニットは，『ＰＣ－80Ｓ31Ｋ』があります。

ただし，本体にドライブが内蔵されている機種に，外付けのフロッピーディスク・ユニットを接続しますと，内蔵のドライブが使用できなくなりますのでご注意ください。

『ＰＣ－80Ｓ31Ｋ』のディスクのタイプは２Ｄとなります。

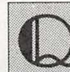
また，２ＨＤ／２Ｄタイプのディスクを使用したいということであれば，『ＰＣ－8831－ＭＷ』を外付けとして使用することも可能です。

この場合も，上記同様に内蔵のディスクが使用できなくなります。

これらの外付けのフロッピーディスクを接続するには，

ＰＣ－8801－ＳＲ01
ＰＣ－8801－13
ＰＣ－8801－20
ＰＣ－8801－22

のいずれかのインターフェース・ボードが必要です。〔回答者：**猫**〕



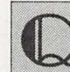
本体の『ＰＣ－8801mkⅡＦＲ』にプリンタの『ＰＣ－ＰＲ201ＴＬ』を取り付けて，コピーができますか。

〔栃木県宇都宮市・**富樫晴久18才**〕



画面のモノクロ・ハードコピーは，キーボードのCOPYキーを押すと取れます。また，ＢＡＳＩＣの命令にもＣＯＰＹコマンドがあります。

この他，カラーのハードコピーを取るには，『ＰＣ－8801mkⅡＦＲ』以降の機種では，添付のシステム・ディスクにカラーコピー・ユーティリティ『@cc2.j88』などがありますので，ご利用ください。〔回答者：**猫**〕



僕は，『ＰＣ－8801 mkⅡＭＲ』を持っていて，僕のいとこが『ＦＲ』を持っています。ＭＲもＦＲなどのようにロードのアクセス音を消す方法はないのですか。もしあるならその方法(商品)を教えてください。

〔宮崎県日向市・**富山秀樹16才**〕



『ＰＣ－8800シリーズ』には，２Ｄディスクのみが使用可能な機種と，２Ｄ／２ＨＤのディスクが使用可能な機種があります。

ＭＲ等のように２ＨＤも使用できるディスク・ドライブと２Ｄタイプしか使用できないディスク・ドライブではヘッドの大きさ等がちがっていますので，アクセス時の音の大きさもちがってきます。

残念ながら，ディスクのアクセスの音の調整はできません。〔回答者：**猫**〕



『PC－KD854』のフィルターをこわしてしまったのですがフィルターは売っているのですか？　修理にだせば直せますか。

〔？？？　？才〕



ディスプレイのフィルターは部品として販売しておりませんので，最寄りのNEC商品サービス㈱のサービスセンターまたはサービスステーションへ修理にだしてください。

〔回答者：猫〕



『PC－88VA』を買おう！と考えていますが，㊕の私は，本体を買うぐらいしかお金がないそこで，ディスプレイを買えるようになるまで，家庭用テレビで我慢しようと思っています。

そこで，『PC－88VA』に

①ビデオ端子のないテレビ

②ビデオ端子のあるテレビ

③21ピン付のニューメディア対応テレビ

のそれぞれに接続するときに必要なもの，および画面表示可能な色数，サウンドボードIIのステレオ・サウンド対応か否かについて教えてください。

〔大阪府箕面市・**ZOIDS16才**〕



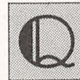
『PC－88VA』は，ビデオ出力端子を持っていますので，ビデオ端子のあるテレビは，ケーブルで接続できますが，ビデオ入力端子を持っていないテレビに接続するには，アダプタが必要です。NECから，『PC－8000シリーズ』対応のアダプタは発売していますが，このアダプタをVAに接続しても，美しい画面になりませんのでお勧めできません。

ビデオ入力端子で接続する場合は，ビデオ用のピン・ケーブルで接続します。この場合は，65,536色表示ができます。また，『PC－8800シリーズ』は，音声信号は，LINE OUT端子，ヘッドフォン端子，15ピンRGB出力端子以外から出力されていません。従いまして，ビデオ端子で接続した場合は，『サウンドボードII』などの音声をテレビのモニタに出力することはできません。

ニューメディア対応ディスプレイに接続するには，21ピンのケーブル『PC－CA403』または『PC－CA404』で接続します。この場合も，65,536色表示が可能です『サウンドボードII』などの音声をテレビのスピーカからステレオ出力させるには，『PC－CA404』を使用してください。

『PC－CA403』では，モノラル出力となります。

〔回答者：猫〕



『PC－8801』に内蔵のカレンダー時計で，時計のほうは正確に表示するのですが，カレンダーのほうは何度合わせても“82：×：×”としか表示されません。パソコンが壊れているのでしょうか？

〔広島県呉市・**水橋和雄14才**〕



『PC－8800シリーズ』でカレンダー時計の年がサポートされている機種は，『PC－8801FH』以降の機種です。『PC－8801』では，年を設定しても電源を落とすと設定が無効となります。

mk IIからMRまでの機種は，ユーティリティのSET UP INFO（PC－8801mkII），“dskut2.j88の”IDセクタの書き換え（PC－8801mkII SR以降）によってバックアップされます。

また，FH以降の機種ではユーティリティを使わなくてもバックアップが行なわれています。

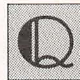
従いまして，『PC－8801』を持っている方は，年を設定するプログラムをオート・スタート機能等を使用し設定してください（**リスト1**）。

《リスト1》立ちあげたときに年を設定するプログラム

```
100 '
110 A$=DATE$
120 B$=LEN(A$)
130 C=B-2
140 D$=RIGHT$(A$, C)
150 E$="88"+D$
160 DATE$=E$
170 NEW:END
```

このプログラムをオート・スタートさせると，立ちあげ時に年を設定します。

〔回答者：猫〕



『N88－日本語BASIC(86)』でディスクの空き容量を知ることはできますか？

〔静岡県榛原郡・**増田堅悟15才**〕



『N88－日本語BASIC(86)』には，DSKFというコマンドがあり，

DSKF(ドライブ番号，機能)

という方法でディスクの内容を知ることができます。

ディスクの空き容量を知るためには，機能を省略し，

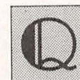
DSKF(ドライブ番号)

とすると，ディスクの空き容量がクラスタ単位で返ってきます。

1クラスタあたり26セクタ，1セクタで256バイトの大きさになります（サーフェース0，トラック0は，1セクタ128バイト）。

FILESでファイル一覧を表示させたときに，ファイルの後に数字がついていますが，これも，クラスタ単位の数字となっています。

〔回答者：へそ〕



『PC－9800シリーズ』で，テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]キーでキャラクターを上下左右に動かすには，どうしたらよいのですか？

〔京都府宇治市・**毛利　崇**〕



『PC－9800シリーズ』で，[2]，[4]，[6]，[8]のキーが押されたかどうかの判断としてBASICのINP関数を使用し，ポート・アドレスからキーセンスすることができます。キーセンスのためのポート・アドレスは&HE0－&HECで，この各ポートには1ビットずつ各キーが割りあてられています。このビットは，キーが押されていれば0，押されてなければ1の値になります。

例として，[2]のキーは&HE0のD2ビットに割り当てられており，[2]のキーを放した状態ではINP(&HE0)は，&HFFの値を返し，押した状態では，&HFBの値となります。

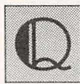
その他に，INKEY$や，INPUT$を用いて，入力された文字列を判断する方法が考えられます。サンプル・プログラム（**リスト2**）は，INPUT$を用いた，キャラクターの移動のプログラムです。

〔回答者：へそ〕

《リスト2》入力された文字列を判断するサンプル・プログラム

```
100 CONSOLE ,,0 : CLS 3 : LOCATE ,,0                    :'画面初期化・カーソルOFF
110 X=40 : Y=10 : BX=X : BY=Y                           :'変数初期化
120 '
130 LOCATE X,Y : PRINT "@";                             :'キャラクタ表示
140     BX=X : BY=Y                                     :'キャラクタ消去用座標の保存
150 A$=INPUT$(1)                                        :'1文字入力待ち
160     IF A$="2" THEN Y=Y+1 : IF Y>23 THEN Y= 1        :'    2の場合
170     IF A$="4" THEN X=X-1 : IF X< 1 THEN X=79        :'    4の場合
180     IF A$="6" THEN X=X+1 : IF X>79 THEN X= 1        :'    6の場合
190     IF A$="8" THEN Y=Y-1 : IF Y< 1 THEN Y=23        :'    8の場合
200 LOCATE BX,BY : PRINT " ";                           :'キャラクタ消去
210 GOTO 130
```

セ　ガ


セガMKⅢ用の『ディンプラグ・コード』の価格を教えてください。

〔東京都武蔵村山市・**井上　仁14才**〕


『ディンプラグ・コード』の価格は，800円です。

通信販売で申し込む場合は，郵便局で郵便振替用紙をもらい，あなたの住所，氏名，希望する商品名を記入し，合計金額と送料240円，振替手数料50円を郵便局にだしてください。あて先はつぎのとおりです。

〒144 東京都大田区羽田１－２－12
(株)セガ・エンタープライゼス
Ｈ・Ｖ事業部
振込口座　東京４－126278

〔回答者：**セガ三千夫**〕


『ＳＧ－1000Ⅱ』にキーボードの『ＳＫ－1100』をつければ，『ＳＣ－3000』と同じ性能になるのですか。

〔宮城県遠田郡・**吉川　敦12才**〕


『ＳＫ－1100』キーボードは，『ＳＧ－1000』，『ＳＧ－1000Ⅱ』，『セガマークⅢ』に付けられます。『ＳＫ－1100』キーボードを取り付けた場合は，『ＳＫベーシック』を使ってください。『ＳＣ－3000』のベーシックは使えません。しかし，ベーシックの性能は同じです。

〔回答者：**セガ三千夫**〕


『３－Ｄグラス』のアダプタはどこにつなげられるようになっているのですか？教えてください。また『３－Ｄグラス』のしくみについても，教えてください。

〔愛知県名古屋市・**峯　康14才**〕


『セガ３－Ｄアダプタ』はセガマークⅢのカード・スロットに差し込むようになっています。３－Ｄ用のソフトは大容量のため，ほとんどカートリッジでだしますので，カード・スロットを使っています。

『３－Ｄグラス』のしくみは，液晶シャッター方式です。３－Ｄの画像は，１分間に30回のサイクルで左右の画をだしていますので，２重に見えます。３－Ｄグラスも，左右の液晶シャッターが，１分間に30回のサイクルで開閉しています。両方のサイクルを同期させるのがアダプタの役目です。もし，同期がずれますと，立体画像になりません。

この方式は，立体ビデオと同じ方式ですから，立体ビデオを見ることができます。液晶シャッター方式の利点は，カラー映像が見られることです。

青色２色方式では，カラー映像は見られません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

任天堂


『ファミリーコンピュータ』の本体のカセット・コネクタの接触が悪いためゲームの画像が良くないのですが，カセット・コネクタが悪いからなのでしょうか。また，他にも原因があるのでしょうか？また，もし修理にだすとしたらいくらぐらいでしょうか。自分で修理するのなら，修理の方法の説明もしてください。

〔神奈川県藤沢市・**太田　哲也**〕


ゲームの画像が悪くなる原因は，カセット・コネクタばかりとは限りませんが，調べてみるべき箇所の一つです。まず，目で見てよく確認してみましょう。ひどい汚れや，金メッキがとれて端子がサビたりしていませんか。

つぎに，クリーニングです。必ずファミコンの電源を切ったうえで，接点クリーニング用液を布などに軽くつけてていねいにクリーニングしてみてください。静電気の発生にも気をつけてください。また，カセットのほうにある端子部分についても，同様にして調べてクリーニングしてみてください。

ここまで行なってもよくならない場合，カセット・コネクタを交換してみることになります。しかし，基板自体の故障であったり，カセットが悪かったり，他のテレビとの接続が悪かったりということもありますから，よく考えて判断してください。

任天堂へ修理にだされてもけっこうです。カセット・コネクタは，部品名『カードコネクタ60Ｐ』で価格700円＋送料170円でおわけしています。名前のとおりハンダが60箇所もあり，しかも両面基板ですから，腕に憶えがないとたいへんですよ。

それから，修理にだした場合，基板不良のことも考えて予算2,700円から5,400円ぐらいです。


『ファミリーコンピュータ』をパソコンのディスプレイに接続できますか？　できるのであればその方法も教えてください。(私の持っているディスプレイはＮＥＣの『ＰＣ－ＫＤ854』です)。

〔愛媛県西条市・**越智　優子13才**〕


残念ながら，お手もちのディスプレイは，アナログＲＧＢ入力専用タイプであり，『ファミリーコンピュータ』を接続することはできません。ファミコンはＲＦ出力になっています。ＲＧＢ出力はついていません。

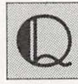
〔回答者：**マリオ**〕


『ファミリーベーシック』を購入したいのですが，ぼくの知っているデパートでは売っていません。どうすればよいでしょうか？

〔大分県西国東郡・**荒川　崇15才**〕


価格14,800円でおわけしております。現金書留にて送付先を書いて任天堂まで注文してください。送料はサービスします。

〔回答者：**マリオ**〕


『ファミリーベーシックＶ３』がほしいのですが，お店では売っていません。通信販売でもしていないんでしょうか？

〔東京都町田市・**布川　直人12才**〕


価格9,800円でおわけしております。現金書留にて送付先を書いて任天堂まで注文してください。送料はサービスします。

〔回答者：**マリオ**〕


『ファミコン用ファミリーベーシックＶ3.0』のマニュアルがなくなったので，入手するにはどうしたらいいですか？

〔新潟県西蒲原郡・**涌井　一範15才**〕


『ファミリーベーシックＶ3.0用』の取扱説明書は，価格500円＋送料350円でおわけしております。現金，もしくは切手にて任天堂まで送付先を書いて注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕


本体上部のカバー(白い部分)が割れたんですけど通信販売してくれるんでしょうか？

〔香川県高松市・**Ｈ・Ｎ16才**〕


『ファミリーコンピュータ』本体の『本体ハウジング上』は価格500円＋送料350円でおわけしています。現金，もしくは切手にて，任天堂まで，部品名と送付先を書いて注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕


『ファミリーベーシック』のデータ・レコーダ『ＨＶＣ－008』の電池を入れるところの「フタ」がなくなりました。どうか手に入れたいんですが，任天堂で取りあつかっていますか？取りあつかっているならどのくらいのねだんですか？

〔福岡県北九州市・**石橋　泰徳13才**〕


電池ブタは，価格150円＋送料120円でおわけしています。現金もしくは切手にて任天堂まで部品名と送付先を書いて注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(ＭＺ)


『ＭＺ－2521』でＢＡＳＩＣの勉強をしていきたいと思っています。どんな本が一番わかりやすいか教えてください。(ＢＡＳＩＣは，ほとんどわからない。)

〔兵庫県宝塚市・**百合慶二15才**〕


何種類かでていますので，参考にご紹介しておきます。まず，内容的には，高度な情報まで含

まれていますが，ＭＺ－2500シリーズをお持ちの方には，必携の本として電波新聞社より『Super MZ活用研究』（ハード&ソフトマスター編）価格2,000円があります。

ＢＡＳＩＣでプログラミングする上で，いろいろな参考プログラムを豊富に紹介している本については，●プログラムヒント集・MZビギナー編（1,700円）●プログラムヒント集・MZベテラン編（1,800円）●プログラムヒント集・MZサブルーチン編（2,000円）の３冊がイーデイシーより発売されています。

ＢＡＳＩＣを少し勉強していて，これから具体的にプログラミングをしてみようという方には，大変参考になると思いますよ！



『MZ－2520』についてくわしく教えてください。

〔北海道札幌市・**山岸潤史13才**〕



『MZ－2520』は，通信機能や高機能日本語処理など『MZ－2500シリーズ』の持つ特徴を受け継ぎながら低価格を実現したマシンです。

第１表に『MZ－2520』の特徴および仕様を掲載しておきます。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕



『ＭＺ－700』のＢＡＳＩＣのコピーのしかたをくわしく教えてください。

〔東京都品川区・**渡辺　翔15才**〕



『ＭＺ－700』のＢＡＳＩＣテープのコピー方法については，ＯＷＮＥＲ'Ｓ ＭＡＮＵＡＬの付録に収録しましたが，あらためて掲載しておきます。コピーするには以下の手順で行なってください。

(1)MZ-700の電源スイッチを入れます（モニタ・コマンド待ちの状態とします）。

Mコマンド(Memory Correction)によりつぎのようにメモリの一部を変更します。

```
*MCF00↵
CF00  FF  CD
CF01  00  27
CF02  FF  00
CF03  00  38
CF04  FF  03
CF05  00  CD
CF06  FF  2A
CF07  00  00
CF08  FF  DA
CF09  00  FE
CF0A  FF  00
CF0B  00  C3
CF0C  FF  AD
CF0D  00  00
CF0E  FF  CD
CF0F  00  27
CF10  FF  00
CF11  00  38
CF12  FF  F5
CF13  00  C3
CF14  FF  CB
CF15  00  0F
CF16  FF  SHIFT+BREAK
*
```

ただし＄ＣＦ00～＄ＣＦ16の変更前のメモリ内容は，上記と変わっている場合があります。

(2)コピーするＢＡＳＩＣテープをデータ・レコーダにセットしＪコマンド(Jump)で

《第１表》ＭＺ-2520の特徴と仕様

CPU		Z-80B (6MHz)
ROM		システム 32KB 漢字ROM 256KB JIS第1水準(漢字2965字・非漢字535字) JIS第2水準(漢字3388字) 辞書ROM 256KB (約9万語(複合語約46,000語，人名・地名含む))
RAM		メインメモリ128KB（最大256KB） グラフィック 64KB（最大128KB） PCG他 14KB
表　示	文　字	80文字×25行，80文字×20行，80文字×12行 40文字×25行，40文字×20行，40文字×12行　のいずれか
	漢　字	40文字×25行，40文字×20行，40文字×12行 20文字×25行，20文字×20行，20文字×12行　のいずれか
	グラフィック	640×400ドット　4色（※16色）1画面 640×200ドット　16色 1画面（※2画面） 320×200ドット　16色 2画面（※4画面） 320×200ドット　256色 1画面（※2画面）
キーボード		JIS標準配列準拠 シリンドリカル・ステップスカルプチャー・タイプ セパレート・タイプ(ケーブルにより本体と接続)
外部記憶装置		3.5″マイクロフロッピーディスク・ドライブ　2基搭載 2DD（両面倍密度倍トラック）タイプ　640KB/基
インターフェース	フロッピーディスク	3.5″用内蔵
	RS-232C	1チャンネル(25ピン・コネクタ)
	プリンタ	セントロニクス社仕様に準拠(MZインターフェースにも対応)
	マウス	内蔵
	ジョイスティック	2チャンネル(アタリ社仕様に準拠)
	CRT	RGB(Ｉ) リニアRGB(アナログ)　}カラー
サウンド機能		FM音源　8オクターブ3重和音 SSG音源　8オクターブ3重和音
カレンダ時計		電池によるバックアップ，時計精度：日差±１秒以内（20℃，１日８時間通電にて）
I/Oポート		2スロット（別売）
電　源		AC 100V±10%，50/60Hz
消費電力		32W
使用温度		10℃～35℃
使用湿度		20%～80%（ただし，結露しないこと）
外形寸法		本　体　350(W)×345(D)×130(H)mm キーボード　410(W)×196(D)× 38(H)mm
重　量		本　体（MZ-2520）6.7kg キーボード　1.4kg

※印は別売の増設ビデオRAMボード（MZ-1R27）装着時です。

＊ＪＣＦ00⏎ とキー入力すると画面に
↓ＰＬＡＹ　　の表示がでるので
ＰＬＡＹボタンを押すとＢＡＳＩＣテープを読みます。このとき画面にはＦＩＬＥ ＮＡＭＥなどの表示はされません。もしエラー表示がでた場合(1)から再度操作してください。

(3)ＢＡＳＩＣテープを読み込ませた後，新しいカセット・テープをデータ・レコーダにセットし巻きもどしを実行しておきます。

Ｊコマンド（Jump）で
＊Ｊ1108⏎ とキー入力すると画面に
□BASIC SAVER ××月××日
(□内は"Ｓ－"または"Hu"となります)
HIT ANY KEY? と表示がでるので，いずれかのキーを押すと画面に
↓RECORD PLAY と表示され，
RECORDボタンを押すと新しいテープへコピーが開始され，
WRITING□BASIC (□内は"Ｓ－"または"Hu"となります)
と表示され，コピー終了時にはピッピと音がして，再度ＨＩＴ ＡＮＹ ＫＥＹ？の表示がでます。

(4)本体後部のリセット・スイッチを押してモニタ・コマンド待ちとし，新しくコピーされたテープを巻きもどし，ＳＴＯＰボタンを押します。

Ｊコマンド（Jump）で
＊JCF0E⏎ とキー入力すると画面に
↓PLAY　　の表示がでるので
ＰＬＡＹボタンを押すとＶＥＲＩＦＹが開始します。ＶＥＲＩＦＹの結果，正常ならば終了時，"PLAY"の表示のすぐあとにOK！と表示されます。

(5)作成したコピーテープは書き込み禁止用のツメを折り，ライト・プロテクトをかけておいてください。

〔回答者：MZいちばん〕

日　立



(1)日立『Ｓ１』で，ゲームのマシン語プログラムの打ちかたを教えてください。

(2)テープにプログラムを記憶させ，これをディスクに移すにはどうすればよいのですか。　〔山口県下松市・**村岡康紀14才**〕



ドライブは，何の機種か不明ですが，まず2D版のＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣを立ちあげさらにカセットを接続しておいてください。

①Ｓ１のＢＡＳＩＣマニュアルのＭＯＮコマンドに記載されていますがつぎのとおり操作してください。

イ．ROM BASIC上で
CLEAR, 0⏎

ロ．80字モードにします　W. 80⏎

ハ．ＭＯＮに移ります　MON⏎

ニ．＊がでたらＭＯＮコマンドのＥサブ・コマンドで内容を表示し変更します。
＊Ｅ0000⏎

ホ．メモリ空間のＭＡＰイメージの内容にデータを書き込んでいきます。

ヘ．終了するときは⏎を押すとＭＡＰの下に＊が表示されます。

ト．Ｇサブ・コマンドでマシン語を実行します。　＊Ｇ(実行開始番地)

②①と同様ＳＡＶＥＭ，ＬＯＡＤＭの前に CLEAR, 0⏎を実施してください。

まず，テープへの記録はＳＡＶＥＭコマンドを使います。

例　SAVEM"〔CAS0：〕<ファイル名>",<先頭番地>,<最終番地>,<開始番地>

<先頭番地>から<最終番地>までの機械語プログラムに<ファイル名>をつけてカセット・テープに記録します。

ディスケットに記録させるには，まず，ＬＯＡＤＭコマンドでカセット・テープに記録されている機械語プログラムを読み込みます。

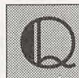
例　LOADM"〔CAS0：〕<ファイル名>"

つぎにテープのＳＡＶＥ方法と同様に行ないます。この場合はＣＡＳ０のデバイス名は不要です。

例　SAVEM"1：<ファイル名>,<先頭番地>,<最終番地>,<開始番地>"

〔回答者：グッドＳ１〕

カ シ オ



『ＰＶ－７』はRAM８ＫＢですが，ＦＲＥ(０)して見ると，４ＫＢと少ししかありません。あとの４ＫＢはどうしたのでしょうか？

〔新潟県南魚沼郡・**奈良一幸13才**〕



『ＰＶ－７』のRAM８ＫＢ（Ｅ０００$_H$～ＦＦＦＦ$_H$）のうち，下記のものが自動的に確保されます。

★ワークエリア（3,200バイト）
★ファイル・コントロール・ブロック（536バイト）
★文字領域（200バイト）
★スタック他（17バイト）

８ＫＢから，これらを差し引いた4,239バイトがＢＡＳＩＣ立ちあげ時にフリーエリアとして表示されます。これは，立ちあげ直後のＦＲＥ(０)の値と同じものです。

〔回答者：ターザン〕



『ＰＢ－1000』でパソコン通信は，できますか？　もしできるなら，必要なものと値段をおしえてください。

〔埼玉県狭山市・**安藤祐太14才**〕

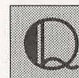


『ＰＢ－1000』の周辺機器のうち，ＦＤＤの『ＭＤ－100（価格49,800円)，『ＦＡ－７』(価格16,500円)には，RS－232Cインターフェースを装備しており，これを使って『ＰＢ－1000』同志や『ＰＢ－1000』とRS－232C装備のパソコンの間で，プログラムのデータ転送ができます（**第１図**）。

モデムや音響カプラーをかいさず直接つなぐ場合は，クロス配線のケーブル（マイコン・ショップで捜してみてください。マニュアルをみて自作も可能）が必要です。

〔回答者：ターザン〕

シャープ(ポケコン)



『ＰＣ－1416Ｇ』のマニュアルを全部なくしてしまいました。手に入れることはできないのでしょうか？

〔大阪府高槻市・**富永靖秀16才**〕



『ＰＣ－1416Ｇ』は学校向けのポケコンなので，学校のポケコンを購入した窓口に頼めば販売店より取り寄せてもらえます。もし，取り寄せてもらえないときは最寄りのシャープシステムサービス(株)にて販売しておりますのでそちらで購入くださるようお願いします。

参考までに，シャープシステムサービス(株)の連絡先はつぎのところです。

○大阪第１技術センター（担当部門名）
住所　〒556 大阪市浪速区恵美須西１丁目２番９号　☎06－644－1191

〔回答者：ＯＧＩ〕

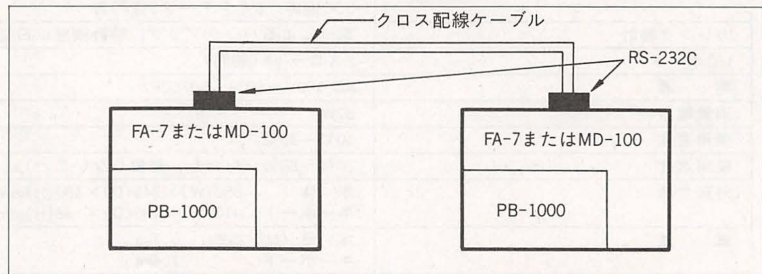


学校教育用ポケコンの『ＰＣ－1417Ｇ』で，オリジナル・キャラクターやカナ文字などを表示させるには，どのようにすればいいのですか？　教えてください。

〔鹿児島市・**信川信隆16才**〕



『ＰＣ－1417Ｇ』でオリジナル・キャラクターを表示するのは，ＰＯＫＥ命令を使ってディスプ



《第１図》ＰＢ－1000のパソコン通信のやりかた

POKE（書式：POKE アドレス，データ1，データ2，データ3……）

指定されたアドレスを先頭番地として，データ１から順に，指定データがなくなるまで書き込みます。BASICプログラムで，配列変数をとってデータを代入する処理に似ています。

（例）＆F830,&01,&02,&03の場合　アドレス　データ

アドレス	データ
&F830	&01
&F831	&02
&F832	&03

となります。

CALL（書式：CALL アドレス）

指定されたアドレスからマシン語のプログラムを実行します。マシン語からもどるときは，RTN命令により行ないます。BASICで，GOSUB命令により実行するのと似ています。

《PC-1417G》のアドレス

	1桁目	2桁目	～	6桁目	7桁目	～	9桁目	10桁目	～	12桁目	13桁目	～	15桁目	16桁目	～	18桁目	19桁目	～	23桁目	24桁目
表示部																				
アドレス（16進）	66666 00000 00000 01234	66666 00000 00000 56789		66666 00000 22233 8EF01	66666 00000 33333 23456		66666 00000 22222 89ABC	66666 00000 11111 9ABCD		66666 00000 22222 34567	66666 00000 66666 76543		66666 00000 55555 DCBA9	66666 00000 66666 CBA98		66666 00000 77777 65432	66666 00000 77666 10FED		66666 00000 44444 98765	66666 00000 44444 33210

《第２図》オリジナル・キャラクターの表示のしかた

レイ・メモリに直接表示パターンを書き込み，表示点燈用のシステム・サブルーチンをコールすれば可能です。第２図にPOKE命令，CALL命令，ディスプレイ・メモリのアドレスを示します。なお，表示点燈用のシステム・サブルーチンのアドレスは&05B9，表示消燈用は&05B5です。

〔回答者：OGI〕

シャープ（X１）



シャープから発売されているディスプレイについて，『X１ turbo Ⅲ』と『PC―8801FH』の両方に対応しているものには，どのようなものがありますか？

〔東京都品川区・**西城　翔16才**〕



シャープから発売しているディスプレイとパソコンの対応表（**第２表**）を載せておきますので参考にしてみてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

今度，『X１』を買う予定なのですが，『X１Fモデル10，X１Gモデル10』で５インチのディスクは使えますか？

〔福井県丹生郡・**島津進一14才**〕



『X１F model 10，X１G model 10』では，５インチ・フロッピーディスク・ドライブ『CZ―502F〈２ドライブ〉』（価格99,800円），『CZ―503F〈１ドライブ〉（価格49,800円）』がご使用いただけます。２機種とも５インチ２Dタイプで，フロッピーディスク・インターフェース，信号ケーブルを同梱しています。

〔回答者：**多田太郎**〕



シャープから発売されている『X１シリーズ』用ソフト『ミュートピア』とはどのようなミュージック・ツールですか？

〔神奈川県座間市・**永田裕介15才**〕



『ミュートピア〈CZ―139SF）』（価格12,800円）は，楽譜を見ながら音符を入力していくという従来のミュージック・ツールとは異なり，パソコンを楽器の代わりに使い，音楽演奏が楽しめるユニークなミュージック・クリエイタです。特徴は，

① グラフに音の高低を書き込むと，伴奏のコード，リズムに合わせて自動演奏

② 世界各地の民族音楽や代表的音楽ジャ

《第２表》パソコンとディスプレイの対応表

	機種名	水平走査周波数クラス	入力信号方式	適応機種〈代表例〉X1シリーズ	X1 turbo シリーズ	X68000	PC88VA	PC8801 FH/MH	PC8801MKII TR	PC9801 U/UVシリーズ	PC9801 VM/VXシリーズ	価格
カラーディスプレイ	CU-14A4	24kHz	アナログ／デジタル	—	◎	—	◎	◎	◎	◎	◎	89,800
カラーディスプレイ	CU-14AD	15kHz／24kHz	アナログ専用	—	X1 turbo Z のみ可	—	◎	◎	◎	◎	◎	84,800
カラーディスプレイ	CU-15M1 E/B	15kHz／24kHz／31kHz	アナログ／デジタル	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	99,800
ディスプレイテレビ	CU-14BD	15kHz／24kHz	アナログ専用	—	X1 turbo Z のみ可	—	◎	◎	◎	◎	◎	64,800
ディスプレイテレビ	CZ-820D E/B	15kHz	デジタル専用	◎	—	—	—	—	—	—	—	79,800
ディスプレイテレビ	CZ-830D BK CZ-880D GY/BK	15kHz／24kHz	アナログ／デジタル	◎	◎	—	◎	◎	◎	◎	◎	98,000 109,800
ディスプレイテレビ	CZ-600D E/B	15kHz／24kHz／31kHz	アナログ／デジタル	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	129,800
モノクロディスプレイ	MD-9P1	24kHz	コンポジット	—	—	—	—	—	◎	◎	◎	34,800
モノクロディスプレイ	MD-12P1 MD-12P2	24kHz	コンポジット	—	—	—	—	—	◎	◎	◎	39,800
モノクロディスプレイ	12M-15B	15kHz	コンポジット	—	—	—	—	—	◎	—	—	29,800

ンルのデータ21個の中から演奏可能。

③ マウス，ジョイスティック，キーボードを使って即興演奏可能

④ リズムをグラフ入力で行ない独自の編曲可能

⑤ 『X1／X1 turbo』用FM音源を使用して，5オクターブ8重和音演奏

なお，ご使用に際しては，5インチ2Dドライブ1基と『CZ−880C』,『CZ−881C』以外は,『FM音源ボード〈CZ−8BS1〉』が必要です。

〔回答者：**多田太郎**〕



『X1C』用の『拡張I／Oボックス〈CZ−81EB〉』の変わりに『CZ−8EB3』をつなぐことはできますか？

〔長崎県福江市・**萩原裕信13才**〕



『X1C〈CZ−801C〉』にボード類を拡張する際必要な拡張I／Oボックスは，『CZ−81EB』(価格29,800円) でも，『CZ−8EB03』(価格33,800円) でもどちらでもご使用いただけます。〔回答者：**多田太郎**〕



ディスプレイの『CZ−880D』は『X1／C／D／CK／CS』に使用できますか？

〔熊本県玉名市・**お金がほじいよ〜15才**〕



『ディスプレイテレビ〈CZ−880D〉』は，15kHz／24kHz自動切換え可能なアナログ・デジタルRGB／コンポジット入力端子を持つディスプレイです。ご質問の『X1，X1C，X1D，X1CS，X1CK』いずれにも接続可能です。〔回答者：**多田太郎**〕



現在『X1ターボモデル10〈CZ−850C〉』を使っています。今度，フロッピーを増設しようと思っているのですが,『ターボ用BASIC〈CZ−8FB02〉』は，別売していますか？

〔東京都武蔵野市・**小菅 修**〕



『X1ターボシリーズ』用BASIC『CZ−8FB02』は，『CZ−8WB51』として発売されています。5インチ2D版で，価格は，9,800円です。〔回答者：**多田太郎**〕



ぼくは『X1twin』を持っています。このパソコンに，データ・レコーダを取り付けることができるのでしょうか？

〔山形県天童市・**水戸幸治14才**〕



『X1twin』には，カセット・インターフェースがありませんので，カセット・データ・レコーダーは接続できません。

〔回答者：**多田太郎**〕



ディスプレイの『CZ−600DE』と『CZ−880D』とはどこがちがうのですか？

〔千葉市・**受験生14才**〕

《第3表》CZ-600 DとCZ-880Dのちがい

■CZ-880D仕様

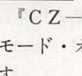
ブラウン管		14型高解像度ハイコントラスト		
ドットピッチ		0.31mm		
モード		15kHzモード	24kHzモード	テレビモード
周波数	水平	15.98kHz	24.86kHz	NTSC 15.73kHz
	垂直	61.9Hz	55.5Hz	NTSC 59.94Hz
解像度		640ドット×200ライン	640ドット×400ライン	H270本×V350本
入力信号方式		アナログRGB/デジタルRGB		コンポジット
コネクタ	入力コネクタ	15ピンD-SUB型/8ピン角型		RCAピンジャック
	出力コネクタ	――		RCAピンジャック
表示色数		65,536色など/8色		――
電源・消費電力		AC100V 50/60Hz・74W		
外形寸法・重量		幅357×奥行399×高さ345mm・11.7kg		
備考		チルトスタンド装着可能,リモコン付,デジタルサイン搭載		

■CZ-600D仕様

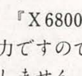
ブラウン管		15型高解像度ハイコントラストフラットスクエア			
ドットピッチ		0.39mm			
モード		15kHzモード	24kHzモード	31kHzモード	テレビモード
周波数	水平	15.98kHz	24.86kHz	31.5kHz	NTSC 15.73kHz
	垂直	61.9Hz	55.5Hz	55.5Hz	NTSC 59.94Hz
解像度		640ドット×200ライン	640ドット×400ライン	768ドット×512ライン	H350本×V350本
入力信号方式		アナログRGB/デジタルRGB			コンポジット
コネクタ	入力コネクタ	15ピンD-SUB型/8ピン角型			RCAピンジャック
	出力コネクタ	――			RCAピンジャック
表示色数		65,536色など/8色			――
電源・消費電力		AC100V 50/60Hz・99W			
外形寸法・重量		幅370×奥行405×高さ363mm・14.6kg			
備考		チルトスタンド装着可能,リモコン付,デジタルサイン搭載			



『CZ−600D』は，15kHz，24kHz，31kHzの3モード・オートスキャン・ディスプレイ。



『CZ−880D』は，15kHz，24kHzの2モード・オートスキャン・ディスプレイです。



『X68000』は，31kHz，および15kHzの出力ですので，『CZ−880D』は使用には適しません。一応比較のために仕様を載せておきましたので参考にしてください (**第3表**)。〔回答者：**多田太郎**〕



『X68000』でNECのプリンタを接続するにはどうすればいいのですか？

〔大阪府堺市・**田中裕之15才**〕



『X68000』ではシステムが起動するときに，ディスク・ファイルの中からCONFIG・SYSというファイルを捜し，その内容によりシステムが作動する環境を設定するようになっています。

プリンタを使用するためには，CONFIG・SYSファイル中にプリンタ・ドライバを指定します。お買いあげいただいた時点では，プリンタ・ドライバは〝PRNDRV・SYS〞に設定されており，シャープ純生24ドット漢字プリンタが使用できるようになっています。

これらのプリンタ以外で，**第4表**に表示されているプリンタを使用したいときはCONFIG・SYSの内容を対応するプリンタ・ドライバに変更してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係

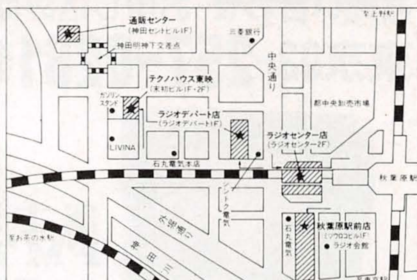
《第4表》プリンタ・ドライバの設定

使用プリンタ	プリンタ・ドライバ
ESC／P24−J81 以上のプリンタ (エプソン，VP−85K，VP−135Kなど)	PRNDRV1．SYS
PC−PR201 (NEC)	PRNDRV2．SYS
NM−9300 (NEC) AR−2400 (スター)	PRNDRV3．SYS

TOEI
Toei Electronics Co., Ltd.

"通販センター"オープン一周年記念セール実施中!!

安さ・サービス・丁寧……………………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回　数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1:95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8

通販センター
通信販売・クレジット　TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。
※三菱銀行 秋葉原支店 ㊣9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-9801U2
限定超特価
¥79,800

PC-9801UV21
限定超特価
~~¥198,000~~

注番B06-01
PC-9801U2
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥387,800➡ 67%OFF ¥128,000

注番B06-02
PC-9801U2
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+一太郎Ver.3(ワープロソフト)
+512kBRAM
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥525,400➡ 67%OFF ¥233,000

注番B06-03
PC-9801UV21
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥397,800➡ 42%OFF ¥233,000

注番B06-04
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-05
PC-9801VM21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥683,800➡ 47%OFF ¥360,000

注番B06-06
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-07
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥688,800➡ 40%OFF ¥414,000

注番B06-08
PC-9801V×21
+PC-KD853(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR201F2(NEC、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥711,000➡ 34%OFF ¥469,000

注番B06-09
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥443,580➡ 33%OFF ¥296,000

注番B06-10
PC-286U-H20
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥513,780➡ 32%OFF ¥349,800

注番B06-11
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ 31%OFF ¥260,000

EPSONラップトップ好評発売中!!

注番B06-12
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥543,800➡ 38%OFF ¥339,800

注番B06-13
PC-286V-H20(5" 2FDD+20MBHDD)
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+HG-2550PC(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥823,780➡ 28%OFF ¥590,000

注番B06-14
PC-286L-STD-N(3.5" 2FDD、白液晶)
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ 24%OFF ¥355,000

富士通

FM16βFD II
+MB27110
(JISキーボード)
限定超特価
¥198,000

FM77AV20-2
限定超特価
¥77,000

注番B06-15
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥257,800➡ 61%OFF ¥99,800

注番B06-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ 62%OFF ~~¥140,000~~

注番B06-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-19
FM16βFD II
+MB27110(JISキーボード)
+MB27333(富士通、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ)
¥560,000➡ 54%OFF ¥258,000

フロッピーディスク

注番B06-20
TF-35VS
(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡ 13%OFF ¥34,000

注番B06-21
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-22
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ 24%OFF ¥37,500

注番B06-23
TF-55W
(テックパーツ、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥79,000➡ 21%OFF ¥62,000

注番B06-24
GD-55MF MAX
(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-25
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥38,000

注番B06-26
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B06-27
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B06-28
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B06-29
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B06-30
FTC-1486:東映、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
限定TOEI超特価

注番B06-31
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28㎜ドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-32
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンアナログ対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B06-33
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字 チルトスタンド付
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-34
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

注番B06-35
PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
¥158,000➡ 60%OFF ¥62,000

注番B06-36
NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000

注番B06-37
FMPR-203B2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター、FM用)
¥80,000➡ 38%OFF ¥49,800

注番B06-38
FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)
¥138,000➡ 35%OFF ¥89,800

注番B06-39
AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)
¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-40
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000

注番B06-41
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
+ロール紙ホルダー
+カラーリボン2個
+プリンターケーブル
¥80,800➡ 51%OFF ¥39,800

注番B06-42
AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
+細ゴシック
¥144,000➡ 56%OFF ¥66,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル……… ¥128,500➡ ??%OFF ~~¥98,000~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、増設可、10MB+10MB可、85msec、I/F・ケーブル付)……… ¥98,000➡ 20%OFF ~~¥78,000~~
Ⓒ R4HS(ウインテック、40MBハードディスク、増設可、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、I/F・ケーブル付)… ¥178,000➡ 20%OFF ~~¥142,000~~
Ⓓ R8HS(ウインテック、80MBハードディスク、増設可、40MB+40MB可、35msec、キャッシュメモリ搭載、I/F・ケーブル付)… ¥328,000➡ 20%OFF ~~¥262,000~~
Ⓔ Word Bank Note(エプソン、ワープロ)……… ¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ PWP-50H-T(NEC、モデム内蔵型ワープロ)……… ¥148,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……… ¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ FD-1157D(増設FDD、PC-9801VMO/VXO用)+フロッピーケーブル……… ¥25,000
Ⓘ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)+電源……… ¥38,000
Ⓙ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……… ~~¥59,800~~
Ⓚ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……… ~~¥24,800~~
Ⓛ HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用)……… ~~¥49,800~~
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機、行列・複素数演算機能内蔵)……… ¥21,000
Ⓝ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……… ¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000

TOEI
Toei Electronics Co., Ltd.
東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
●ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
●テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付)FAX東京03-255-9055

先取り 払いセール 実施中!!

ビジネスソフト㊢フェアー!!

各種大特価販売中! お問い合わせ下さい。

●ユーカラart Ver2 ●一太郎Ver3 ●CANDY 3 ●ロータス1.2.3 ●dBASEIIIPlus ●二代目大番頭
●創文α ●花子 ●忍者 2 ●Multiplan3.1 ●The CARD2 ●P1(ピーワン)
●Z's WORD JG ●新松 ●The GRAPH ●VP-Planner ●桐Ver 2 Shogun

今、秋葉原で話題ふっとう!! パソコン・ワープロ なんでもそろう 秋葉原本店1F・2F



システムご相談コーナー(2階)

パソコンをより有効に使おう! システムについてはどんなことでもお気軽にご相談下さい。

いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

話題の ラップトップ新シリーズ

EPSON PC-286L (PC-286L-STD-N)

3.5インチFDD2台標準装備
カラーCRT、インターフェース内蔵
ニッカド電池標準装備



注番 B06-R01

定価¥348,000➡シスペック特価

TOSHIBA J-3100 SL

好評発売中



注番 B06-R02

002モデル/本体標準価格¥298,000
(FDD×2仕様、日本語MS-DOS標準装備)
011モデル/本体標準価格¥398,000
(HDD×1+FDD×1仕様、日本語MS-DOS標準装備)

シスペック特価

EPSON PC-286 SERIES



エプソン基本セット

注番 B06-2801 **PC-286V/STD**+14"カラーモニター+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥387,800➡**特価¥260,000**
クレジット例 ¥8,240×36回 ㊍なし

注番 B06-2802 **PC-286U/STD**+PC-KD854+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥337,800➡**特価¥218,000**
クレジット例 ¥6,900×36回 ㊍なし

※HDDつきは¥100,000の加算となります。
※基本セットの14インチカラーモニターを純正モニターPC-286CD2に変更の場合はお問い合わせ下さい。

NEC PC-9801 VX21/VM21/XL²/UX21

NEC基本セット

注番 B06-9801 **PC-9801VX21**+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥522,800➡特価~~¥330,000~~
クレジット例 ¥6,560×60回 ㊍なし

注番 B06-9802 **PC-9801VM21**+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
42%OFF 限定
セット合計定価¥479,800➡特価~~¥278,000~~
クレジット例 ¥6,840×48回 ㊍なし

注番 B06-9804 **PC-9801UX21**+14インチカラーモニタ+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥437,800➡特価~~¥319,000~~
クレジット例 ¥6,540×60回 ㊍なし

注番 B06-9805 **PC-9801XL²**+ 14インチカラーモニタープレゼント
セット合計定価¥988,000➡特価~~¥839,800~~
クレジット例 ¥17,200×60回 ㊍なし

※各セットで14インチカラーモニターを
PC-KD853に変更の場合……¥23,000
PC-KD854に変更の場合……¥3,000
PC-TV352に変更の場合……¥23,000
PC-TV453Nに変更の場合……¥33,000
CU-14AD(シャープ)に変更の場合…¥3,000
加算となります。

セットで購入の方の特典

STEP.1 PC-9801シリーズ、PC-286シリーズでさらにプリンターをご購入の場合には

基本セット
+NEC NM-9950II(24ドットカラー漢字プリンター 定価¥245,000)の場合……¥145,000
+スター AR-2410(定価¥114,000)+CSF+細ゴシックの場合……¥64,800
+スター AR-2415(136桁24ドット漢字プリンター 定価¥144,000)の場合……¥68,000
+VP-1000(136桁24ドット漢字プリンター 定価¥154,000)の場合……¥109,000
+VP-500(24ドット80桁漢字プリンター 定価¥85,000)の場合……¥63,800
+AP-500(80桁24ドット熱転写カラープリンター 定価¥72,800)の場合……¥52,800
+PC-PR201V2(24ドット136桁カラー漢字プリンター 定価¥298,000)の場合……¥194,800
+PC-PR201F2(24ドット136桁漢字プリンター 定価¥158,000)の場合……¥105,000
+PC-PR101E(24ドット80桁漢字プリンター 定価¥99,800)の場合……¥69,800
加算となります。

★プリンター単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい

STEP.2 パソコン通信も始める人のためにさらにモデムをご購入の場合には

基本セット
+エプソン SR-120Sの場合……¥20,000
+エプソン SR-240ATの場合……¥40,000
+オムロン MD-1200Eの場合……¥18,000
+オムロン MD-2400Aの場合……¥39,800
加算となります。

※モデムを単品にてご購入の場合は金額が変わりますので、電話にてご確認のうえ、お申し込み下さい。

STEP.3 一度使ったらやめられない!! さらにハードディスクをご購入の場合には

基本セット
+ロジテック LHD-32N(20MB HDD IF付 定価¥158,000)の場合…¥95,000
+アイシーエム MC-20(20MB HDD IF付 定価¥125,000)の場合…¥96,000
+アイテック ITH-520N(20MB HDD 定価¥99,800)の場合……¥78,000
+アイテック ITH-320S(40MB HDD 定価¥135,000)の場合……¥98,000
+エプソン HDD-20S(20MB HDD 定価¥198,000)の場合……¥110,000
加算となります。

★ハードディスク単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい

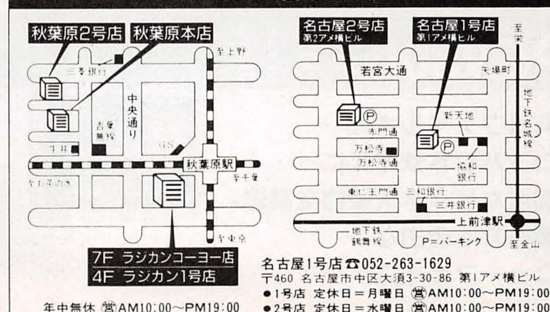
STEP.4 マウス……(定価¥9,500)**¥3,480**加算となります。

シスペック通販部 TONEシステムズ☎03-257-0281

〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

シスペック各店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00

名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

★社員、長期アルバイト募集中! パソコンに興味のある方大歓迎。総務部、薄井まで、03-257-6341

考えるヒマがあったらまず電話、安心とサービスを提供します。





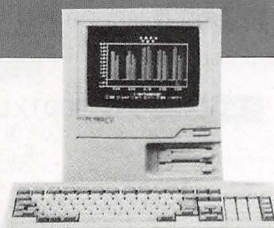


満足できる超特価&超低金利が魅力です。

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生

PC-9801CV21



多彩な機能とカラーCRT
ディスプレイを一体化。
ひとりひとりの
ディスクの上で
ビジネスパワーを発揮。

プラン601 CV21基本セット TELにて

PC-9801CV21(10インチカラーディスフレイ内蔵)	355,000円
3.5インチ2HD×10枚(フランクディスケット)	24,000円
定価合計	379,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24.500円×4回
5,000円×36回	ボーナス20.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20.500円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

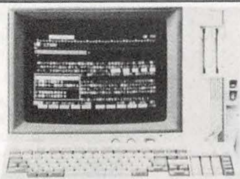
プラン602 CV21ワープロセット TELにて

PC-9801CV21(10インチカラーディスフレイ内蔵)	355,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写フリンター)	83,800円
一太郎Ver.3(ワーフロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(フランクディスケット)	24,000円
定価合計	520,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス28.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24.000円×8回
4,000円×60回	ボーナス21.000円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UV11



A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。
置き方も自由な
ニューフェイス。

PC-9801LV21

約6,000種のソフトと
階調表示可能な
バックライト付液晶
ディスプレイで本格ビジネス
ユースに対応するラップトップ。



プラン603 LV21基本セット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
3.5インチ2HD×10枚(フランクディスケット)	24,000円
定価合計	369,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23.000円×4回
4,000円×36回	ボーナス25.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20.000円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン604 LV21ワープロセット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写フリンター)	83,800円
一太郎Ver.3(ワーフロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(フランクディスケット)	24,000円
定価合計	510,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス26.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
4,000円×60回	ボーナス20.000円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

プラン605 UV11純正基本セット TELにて

PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(フランクディスケット)	24,000円
定価合計	378,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24.000円×4回
4,000円×36回	ボーナス21.500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17.000円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン606 UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写フリンター)	69,800円
フリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver.3(ワーフロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(フランクディスケット)	24,000円
定価合計	496,100円

特価329,000円

10,000円×24回	ボーナス30.000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18.000円×8回
6,700円×60回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心

ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 夏のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット
3回〜72回までのクレジットが格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。
支払い開始は半年ぐらい先!でも商品はほしいというお客様でもOK!6ヵ月先からの支払いも可能。

チェック5 ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは夏と冬のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送
一部地域を除き送料無料で商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

チェック10 ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブ・アイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

PC-9801VX21



明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン607 VX21純正基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン608 VX21実戦ビジネスセット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	664,580円

特価399,800円

8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン609 VX21お買得ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
定価合計	786,000円

特価465,000円

10,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス21,000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン610 VX21お買得ビジネスセット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
NM-9950II(136桁、カラー漢字プリンター)	245,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成データベース)	98,000円
一太郎ver.3(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	942,800円

特価598,000円

13,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

プラン611 VX21本格ワープロセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、アナログCRT)	84,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
Hu・PRINT名筆98(本格的毛筆印刷ソフト)	29,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	805,080円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス39,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン612 VX21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
VP-1000PC(136桁、漢字プリンター)	154,000円
VP-1000CSF(カット紙の連続給紙)	30,000円
VP-1000PTU(連続紙の給紙)	10,000円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Hu-PRINT名筆98(本格的毛筆印刷ソフト)	29,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	969,300円

ウェーブ・アイ特価

13,900円×36回	ボーナス40,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス35,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス31,500円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン613 VX21実戦ワープロセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-3000V(イメージスキャナー、カラー入力可能)	178,000円
#5220(接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	972,880円

ウェーブ・アイ特価

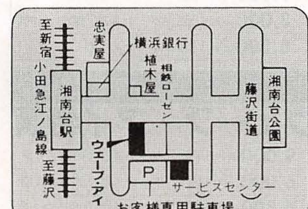
14,000円×36回	ボーナス39,000円×6回
9,900円×48回	ボーナス36,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス32,000円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン614 VX21実用ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、超高解像度CRT)	118,000円
PC-PR201V2(136桁、超高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー付)	298,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
EX-120(横型パソコンラック、1200×700×680)	47,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,106,400円

ウェーブ・アイ特価

16,000円×36回	ボーナス46,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス38,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
13,400円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする

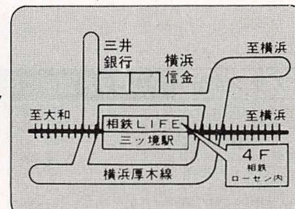
WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ッ境店☎045-363-7044

PC-98 XL² ダブル



32ビット80386搭載
40MBハードディスク内蔵
圧倒的パワーとPC-9800シリーズの豊かな資産が、大きく手をむすぶ。

プラン615　98XL²純正基本セット　TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換可能)	18,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,263,000円

ウェーブ・アイ特価

23,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
18,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
16,600円×72回	ボーナス　なし



PC-9801 VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン618　VM21純正基本セット　TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン616　98XL²本格ワープロセット　TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー)	298,000円
PC-PR201H-24(カットシートフィーダー)	65,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,684,000円

ウェーブ・アイ特価

30,000円×36回	ボーナス54,500円×6回
25,000円×48回	ボーナス32,000円×8回
20,000円×60回	ボーナス31,800円×10回
22,100円×72回	ボーナス　なし

プラン617　98XL²本格ビジネスセット　TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
NM-9950II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の給紙)	38,000円
NM-9036-01(プリンターバッファ)	30,000円
SUPER UP SET(80386モード対応)　・デスクUP(統合ワープロソフト)　・チャートUP(表計算、グラフ作成)　・プランUP(企画書等の作成)　・UPクリッパー(カード型画像データベース)	220,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(パソコン縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,865,880円

ウェーブ・アイ特価

35,000円×36回	ボーナス53,000円×6回
28,000円×48回	ボーナス36,000円×8回
23,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
24,800円×72回	ボーナス　なし

プラン619　VM21お買得ワープロセット

PC-9801VM21	390,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
プリンターケーブル	4,500円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	621,580円

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン620　VM21お買得ビジネスセット

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	816,200円

特価478,000円

10,000円×36回	ボーナス30,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
8,500円×72回	ボーナス　なし

PC-9801 UX21

最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット。

プラン621　UX21純正基本セット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	461,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,200円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン622　UX21お買得ワープロセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
MK MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	604,080円

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン623　UX21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	737,380円

ウェーブ・アイ特価

10,500円×36回	ボーナス35,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン624　UX21本格ワープロセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、高解像度CRT、回転台付)	138,000円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	799,480円

ウェーブ・アイ特価

11,500円×36回	ボーナス40,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
.0,300円×72回	ボーナス　なし

PC-286V

コストパフォーマンスを追求したパーソナルマシン。

プラン625　286Vお買得基本セット　34%引

PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	406,800円

特価268,000円

8,000円×24回	ボーナス25,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン626　286Vお買得ワープロセット　36%引

PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	639,000円

特価408,000円

9,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

PC-286U・L

3.5インチFDD、PC-98Uシリーズとのソフト互換機。

プラン627　286Uお買得ワープロセット　30%引

PC-286U-STD	248,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	506,080円

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン628　286Lワープロセット　TELにて

PC-286L STD-N(NTN型液晶(白)ディスプレイタイプ)	348,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	530,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-8801FA

プラン629 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,300円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

プラン630 88FAお買得ミュージックセット 31%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AFB-10(アンプ内蔵スピーカー)	25,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	318,600円

特価219,800円

9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,400円×48回	ボーナス なし

プラン631 88FAお買得ワープロセット 40%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン632 88FAオーディオビジュアルセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	475,880円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA

12音源搭載による強力サウンド。1MタイプFDD内蔵。

プラン633 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン634 88MAお買得ワープロセット 38%引

PC-8801MA	198,000円
CMT-147S(0.39ミリ、高解像度CRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	404,180円

特価249,800円

8,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
5,100円×60回	ボーナス なし

プラン635 88MA本格ワープロセット 35%引

PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
COMSTAR1212(モデム、ケーブル付)	43,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	474,980円

特価309,800円

10,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン636 88MAオーディオビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-TV352(高解像度CRT、TV内蔵)	115,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	509,880円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,500円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

プラン637 88MAワープロアートセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR406H(80桁、高速熱転写カラープリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PI(ワープロ、図形編集機能)	40,000円
イメージターボ88(ハンディスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段ラック)	22,800円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872	9,800円
定価合計	597,800円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス19,500円×10回
7,700円×72回	ボーナス なし

あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。誰もがカード感覚であやつれる88VA2



これは、きっと、テレビより、面白くなる。PC-88VA2

プラン638 88VA2お買得セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862	99,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン639 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	440,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス31,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン640 88VA2オーディオビジュアルセット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-88-VA103-HMW(インスタントミュージック)	14,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	577,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

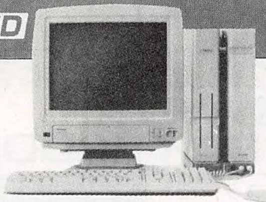
プラン641 88VA2ワープロアートセット 34%引

PC-88VA2(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵CRT)	115,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	606,080円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

X68000ACE HD



X68000にHDモデル登場。
ますます熱くなる、
パーソナルワークステーション。

プラン645 X68000ACE HD 純正基本セット TELにて

CZ-611C-GY	399,800円
CZ-611D-GY(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	145,000円
定価合計	544,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス27,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン646 X68000ACE HD ミュージックセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39ミリ、TV内蔵、CRT)	119,800円
MUSIC PRO68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	605,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス30,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,100円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン647 X68000ACE HD グラフィックセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39ミリ、TV内蔵、CRT)	119,800円
Z's STAFF PRO68K(グラフィックツール)	58,000円
CZ-8PC2(80桁、熱転写カラープリンター)	69,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	698,880円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス21,600円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

FM77AV40EX



ワープロも、パソコン通信も
アニメも。もちろんAVも。
ぜんぶに強い、
楽しめる高性能パソコン。

プラン652 AV40EX純正基本セット 39%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字、カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

特価169,800円

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

プラン653 AV40EXお買得セット 42%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

特価188,000円

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン654 AV40EXお買得ワープロセット 33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
玄徳 Word V2(ワープロ)	28,000円
玄徳 Calc(表計算簡易言語)	20,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	430,300円

特価285,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

プラン655 AV40EX純正アートセット 33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2 80桁、カラー熱転写漢字プリンター	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価299,800円

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン643 X68000ACE HD お買得基本セット TELにて

CZ-611C-GY	399,800円
CZ-601D-GY 0.39ミリ、14インチカラーディスプレイテレビ	119,800円
定価合計	519,600円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン644 X68000ACE HD ビジネスセット TELにて

CZ-611C-GY	399,800円
CZ-611D-GY(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	145,000円
CZ-8PK7(80桁、ドット漢字プリンター)	122,000円
Business PRO68K(表計算、グラフ作成、データベース)	68,000円
10インチ連続用紙500枚	2,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	760,800円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス33,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス31,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
11,000円×72回	ボーナス なし

X1 turbo Z II



NEW Z-BASICを
搭載して、生まれ変わった。
まさに最強の8ビットマシン。

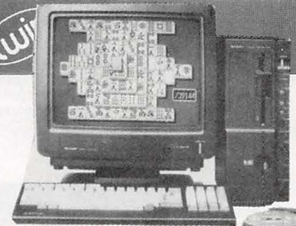
プラン648 ターボZ II純正基本セット TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

パソコンテレビ X1 twin



HEシステムを
内蔵し、
Xシリーズ新境地
を開く入門機です。

プラン649 X1ツイン純正基本セット TELにて

CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
6,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,400円×36回	ボーナス なし

FM77AV20EX



いっそう強化された
基本性能に、高度なAV
機能を標準装備して
トータルにパワーアップ。

プラン650 AV20EX純正基本セット 46%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

特価128,000円

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス なし

プラン651 AV20EXワープロアートセット 41%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価228,000円

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

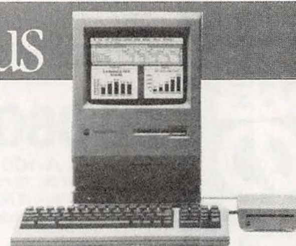
受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない
使いやすさと、お求め
やすい価格。
マッキントッシュの
ベーシックモデル。

プラン656 マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	504,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,600円×10回

プラン657 マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
イメージライタII(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	623,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
5,000円×72回	ボーナス23,600円×12回
8,900円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、
パワー・スピード・発展性。
新たに設計した
ニューモデル。

プラン658 マッキントッシュSE(FDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(FD)	648,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	797,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス34,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プラン659 マッキントッシュSE(HDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(HD)	798,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
マイクロソフトエクセル(J)	98,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	1,045,000円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス45,300円×8回
11,000円×60回	ボーナス36,800円×10回
17,100円×60回	ボーナス なし
14,900円×72回	ボーナス なし

HITBIT MSX2 HB-F1XD



大容量の
3.5インチFDD内蔵。
JIS配列キーボード。
スピコン搭載

プラン660 F1XD基本セット　TELにて

HB-F1XD	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

Panasonic A1F



ジョイパッド、FDD、漢字
ROM、CGソフト…。
トータルにパワーアップ。

プラン661 A1F基本セット　28%引

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TV内蔵専用、2000文字CRT	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

特価89,800円

8,100円×12回	ボーナス なし
5,600円×18回	ボーナス なし
4,300円×24回	ボーナス なし
3,000円×36回	ボーナス なし

中古品コーナー(在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。)

PC-9801VM2	特価168,000円
PC-8801mkII/30	特価39,800円
PC-8801mkIIMR	特価89,000円
PC-8801FH/30	特価82,000円
PC-8801mkIISR/30	特価78,000円
FM-77L2	特価53,000円
MZ-2521	特価65,000円
CZ-880CB(XIターボZ)	特価119,800円
CZ-850CR(XIターボ/10)	特価29,800円
CZ-820C(XIG/10)	特価29,800円
CZ-822C(X1G/30)	特価39,800円
FM-77AV20/2	特価68,000円
PC-98LTmodel1	特価99,800円
PC-9801F2	特価98,000円
PC-PR201H	特価98,000円
SP-800F(FM用グラフィックプリンター)	特価10,000円
GP-550F(FM用漢字プリンター)	特価15,800円

※即金買取り!高価買取りもOK!
PC-98シリーズ高く買います!!
※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

商品今すぐ!!夏のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる。

☆ご注文NO. **A-105**
"ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした先鋭マシンPC-8801MA"
NEC PC-8801MA ¥198,000
現金特別価格 ――― ~~¥198,000~~
大特価にて提供中
①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③**¥7,400**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
"PC-8801MAディスプレイ特別セット"
NEC PC-8801MA ¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ) ¥118,000
合計標準価格 ――― ¥316,000
現金特別価格 ――― ~~¥316,000~~
大特価にて提供中
①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥11,700**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
"鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA"
NEC PC-8801FA ¥168,000
現金特別価格 ――― ~~¥168,000~~
大特価にて提供中
①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥6,200**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
"PC-8801FAディスプレイ特別セット"
NEC PC-8801FA ¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ) ¥118,000
合計標準価格 ――― ¥286,000
現金特別価格 ――― ~~¥286,000~~
大特価にて提供中
①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③**¥10,000**×24回〔ボーナス〕無し



どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801FAをご購入の場合 下取機種	下取差額	PC-8801MAをご購入の場合 下取機種	下取差額
FM-77L2	+¥104,000	FM-77L2	+¥130,000
X-1turbo model 30	+¥ 97,000	X-1turbo model 30	+¥123,000
PC-8801+漢字ROM	+¥121,000	PC-8801+漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥ 97,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥123,000
PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥ 67,000	PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥ 93,000

・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

"ついにベールが剥された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。



X68000

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る!"
SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール) ¥369,000
SHARP CZ-600D ¥129,800
合計標準価格 ――― ~~¥498,800~~
大特価にて提供中
①**¥4,500**×48回〔ボーナス〕¥28,000×8回
②**¥7,000**×36回〔ボーナス〕¥28,000×6回
③**¥9,100**×48回〔ボーナス〕無し
当社は、X68000の販売認定店です。

☆ご注文NO. **S-48**
"表計算・グラフ作成・データベース機能を一体化し、豊富な表現力と関数群を備え、高速処理、マウス対応で初心者の方からプロフェッショナルの方まで、幅広くご使用になれます。"

サムシンググッド
超高性能 統合型スプレッドシート
Kamikaze(神風)
(X68000用統合型スプレッドシート) ~~¥68,000~~
①**¥3,500**×18回 ②**¥5,100**×12回

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)し、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

"マルチアーティストマシン" X1turboZⅡ

☆ご注文NO. **A-114**
"話題のNEW Z-BASIC搭載の強力マシンX-1turbo ZⅡ"
SHARP CZ-881CBK ¥179,800
SHARP CZ-880DB(カラーディスプレイTV) ¥109,000
合計標準価格 ――― ~~¥289,600~~
大特価にて提供中
①**¥ 4,500**×36回〔ボーナス〕¥18,000×6回
②**¥ 7,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥10,600**×24回〔ボーナス〕無し

・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード、64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2基内蔵。



X1twin "HEシステム(PCEngine)搭載で楽しさ2倍



☆ご注文NO. **A-115**
"twincomコンピュータX-1twin"
SHARP CZ-830CBK ¥ 99,800
SHARP CZ-820DB(カラーディスプレイTV) ¥ 79,800
合計標準価格 ――― ~~¥179,600~~
大特価にて提供中
①**¥3,500**×24回〔ボーナス〕¥13,000×4回
②**¥5,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥7,300**×18回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

X-1turboZⅡセットをご購入の場合 下取機種	下取差額	X-1twinセットをご購入の場合 下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥209,000	X-1F model 20	+¥99,600
X-1turbo model 30	+¥194,000	X-1turbo model 30	+¥84,600
FM-77L2	+¥201,000	FM-77L2	+¥91,600
PC-8801MKⅡSR model 30	+¥164,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥54,600

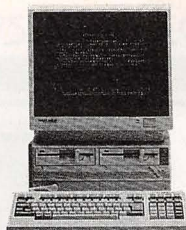
※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

次のページも中古コーナーです。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ***¥19,000***
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡ ***¥22,000***



NEC
PC-8801MKⅡ/10
¥168,000➡ ***¥28,000***
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ***¥45,000***
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ***¥55,000***



NEC
PC-9801VX21
¥433,000➡ ***¥238,000***



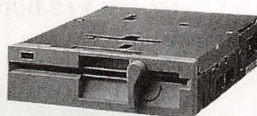
NEC
PC-9801U2
¥298,000➡ ***¥88,000***



NEC
PC-9801F2
¥398,000➡ ***¥98,000***



和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥4,800***
MK MOUSEⅡ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ***¥5,200***



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥22,800***
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ***¥26,000***



和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF 2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

NEC

本体

商品	定価	価格
PC-8001(附属品無し)	¥168,000➡	***¥6,000***
PC-8201(ハンドヘルド)	¥138,000➡	***¥35,000***
PC-8801	¥228,000➡	***¥19,000***
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	***¥22,000***
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000➡	***¥28,000***
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	***¥45,000***
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	***¥55,000***
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	***¥95,000***
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	***¥88,000***
PC-8801FH/30	¥168,000➡	***¥98,000***
PC-9801	¥298,000➡	***¥38,000***
PC-9801F2	¥398,000➡	***¥98,000***
PC-9801F3(10Mハードディスク内蔵)	¥758,000➡	***¥168,000***
PC-9801M2	¥415,000➡	***¥178,000***
PC-9801M3(20Mハードディス内蔵)	¥828,000➡	***¥248,000***
PC-9801U2	¥298,000➡	***¥88,000***
PC-9801VM2	¥415,000➡	***¥198,000***
PC-9801UV2	¥318,000➡	***¥178,000***
PC-9801VX21	¥433,000➡	***¥238,000***
PC-98XA/2	¥695,000➡	***¥158,000***
PC-98XA/21	¥575,000➡	***¥178,000***
PC-100/10	¥398,000➡	***¥32,000***
PC-100/20	¥448,000➡	***¥38,000***
PC-100/30	¥558,000➡	***¥48,000***

ディスプレイ

商品	定価	価格
PC-60M43(14インチ800字カラー)	¥65,800➡	***¥18,000***
PC-8048(12インチ800字カラー)	¥59,800➡	***¥15,000***
PC-8050(12インチ2000字グリーン)	¥29,800➡	***¥12,000***
PC-8841(12インチモノクロ4050字)	¥44,000➡	***¥18,000***
PC-KD252(14インチ2000字カラー)	¥67,800➡	***¥22,000***
PC-KD854(14インチ4050字カラー)	¥89,800➡	***¥52,000***
PC-KD862(14インチ4000字カラー)	¥99,800➡	***¥58,000***
PC-KD651(PC100専用カラーディスプレイ)	¥198,000➡	***¥42,000***

フロッピーディスク

商品	定価	価格
TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥60,000➡	***¥22,800***
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2 フロッピィーディスク、NEC純正ドライブ 使用、PC-9831-MWコンパチ品) 新品	¥118,000➡	***¥62,800***
PC-6031SR(3.5インチ6001SR用)	¥59,800➡	***¥20,000***
PC-8032(8031拡張用)	¥178,000➡	***¥12,000***
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000➡	***¥38,000***
PC-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ)	¥198,000➡	***¥52,000***
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000➡	***¥85,000***
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥448,000➡	***¥88,000***
PC-98H34(10MB拡張用ハードディスク)	¥428,000➡	***¥68,000***
PC-98H32(拡張用5MBハードディスク)	¥398,000➡	***¥48,000***
PC-98H81(10MHD＋8インチ1ドライブ)	¥530,000➡	***¥128,000***

プリンタ

商品	定価	価格
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥39,800➡	***¥10,000***
PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000➡	***¥28,000***
PC-8027(80桁縦型ドットプリンタ)	¥89,000➡	***¥25,000***
PC-8822(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	***¥38,000***
PC-8825(熱転写漢字プリンタ)	¥176,000➡	***¥32,000***
PC-8826(プロッタプリンタ)	¥148,000➡	***¥28,000***
PC-PR402(40桁サーマルプリンタ)	¥23,800➡	***¥12,000***
PC-PR403(日本語サーマルプリンタ)	¥99,800➡	***¥22,000***
PC-PR406(10インチ漢字熱転写プリンタ)	¥99,800➡	***¥42,000***
NM-9100(80桁漢字プリンタ)	¥220,000➡	***¥22,000***
NM-9950(130桁カラー漢字プリンタ)	¥245,000➡	***¥118,000***
NM-9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000➡	***¥149,800***

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

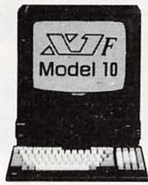
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

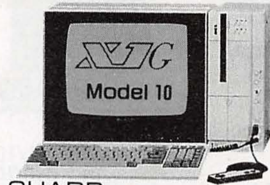
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



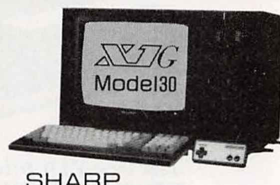
SHARP
CZ-801C(X-1C)
¥119,800➡ **¥10,000**



SHARP
CZ-811C(X-1F/10)
¥89,800➡ **¥12,000**



SHARP
CZ-820CE(X-1Gモデル10)
¥69,800➡ **¥16,800**
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ **¥19,600**
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡ **¥46,600**



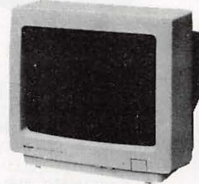
SHARP
CZ-822CB(X1-Gモデル30)
¥118,000➡ **¥69,800**
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ **¥89,600**
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体+専用TVディスプレイ)
¥197,800➡ **¥99,600**



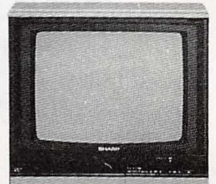
SHARP
CZ-880CB(X-1 Turbo Z本体) 新品同様
¥218,000➡ **¥102,000**
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡ **¥86,000**
セット価格
¥327,800➡ **¥188,000**



SHARP
CU-14GE/B 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡ **¥29,800**



SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ **¥49,800**



SHARP
CZ-820DE・B 新品
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ **¥42,800**

PC-PR601(日本語ページプリンタ)	¥585,000➡	**¥248,000**
PC-VC101(カラービデオコピー) 新品同様	¥198,000➡	**¥78,000**
データレコーダ		
PC-2081 新品同様	¥16,800➡	**¥7,500**
PC-6082	¥19,800➡	**¥7,500**
PC-DR311	¥12,800➡	**¥5,500**
その他		
和知電子/MK MOUSE(9801シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,800➡	**¥4,800**
和知電子/MK MOUSEⅡ(88/MSF/FMAV用マウス) 新品	¥7,800➡	**¥5,200**
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード PC-9801-15コンパチ品) 新品	¥24,800➡	**¥15,000**
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ品) 新品	¥11,000➡	**¥6,800**
256K RAMボード(和知電子/PC-9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥19,000➡	**¥9,800**
512K RAMボード(和知電子/PC-9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥29,800➡	**¥14,800**
PC-6011(6001用拡張ユニット)	¥19,800➡	**¥4,000**
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000➡	**¥5,800**
PC-60M75(ディスプレ置台)	¥5,500➡	**¥3,000**
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥32,000➡	**¥18,000**
PC-8033(I/Oボード)	¥17,000➡	**¥5,000**
PC-9801-02(98用128KB RAMボード)	¥40,000➡	**¥6,000**
PC-9801-21(128KB RAMボード)	¥30,000➡	**¥6,000**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡	**¥3,000**
PC-10000-05(PC-100用256KB RAM)	¥86,000➡	**¥18,000**
SHARP		
本体・ディスプレイ		
MZ-2200	¥128,000➡	**¥15,000**
CZ-801C(X-1C)	¥119,800➡	**¥10,000**
CZ-803C(X-1CS)	¥119,800➡	**¥10,000**
CZ-804C(X-1Ck)	¥139,000➡	**¥12,000**
CZ-811C(X-1F/10)	¥89,800➡	**¥12,000**
CZ-812C(X-1Fモデル)	¥139,800➡	**¥42,000**
CZ-820C(X-1Gモデル)	¥69,800➡	**¥12,000**
14M-111C(14インチ1000字カラー)	¥67,800➡	**¥15,000**
14M-511C(14インチ2000字カラー)	¥59,800➡	**¥20,000**
14M-412C(15インチ2000字カラー)	¥118,000➡	**¥22,000**
プリンタ・その他		
CZ-800P(10インチドットプリンタ)	¥142,800➡	**¥28,000**
CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥34,800➡	**¥10,000**
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥134,800➡	**¥19,800**
MZ-1P06(80桁漢字プリンタ)	¥234,000➡	**¥45,000**
MZ-1P07(80桁ドットプリンタ)	¥79,800➡	**¥22,000**
CZ-8PN1(熱転写漢字プリンタ)	¥134,800➡	**¥32,000**
CZ-501F(5インチフロッピーディスク)	¥129,800➡	**¥55,000**
CZ-502F(5インチフロッピーディスク)	¥99,800➡	**¥55,000**
CZ-81EB(X-1用拡張I/Oボックス)	¥29,800➡	**¥12,000**
CZ-8BM2(X-1用マウスI/F)	¥19,800➡	**¥10,000**
CZ-8SS2(システムスタンド)	¥5,500➡	**¥4,000**
CZ-8RB(ROMBASIC)	¥19,800➡	**¥10,000**
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800➡	**¥18,000**
＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊		
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥69,800➡	**¥16,800**
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000➡	**¥69,800**
X-1turbo Z(CZ-880CB) 新品同様	¥218,000➡	**¥102,000**
＊ディスプレイ特選極上品コーナー※		
MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥39,800➡	**¥29,800**
CU-12P1(12インチ4050字デジタルカラー) 新品	¥118,000➡	**¥45,000**
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品	¥49,800➡	**¥29,800**
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品	¥49,800➡	**¥29,800**
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品	¥89,800➡	**¥49,800**
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様	¥79,800➡	**¥42,800**
CZ-880DB(15インチ4050字RGBTV)	¥109,800➡	**¥86,000**

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

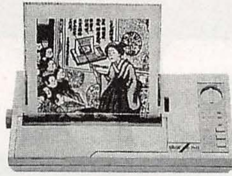
全商品6ヶ月保証付



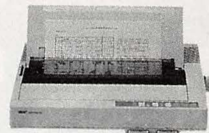
富士通
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡ ¥42,000
MB25255(FM77L2)
¥193,000➡ ¥48,000



CITIZEN
CKP-5240 新品
(15インチ24ドット漢字プリンタ)
¥145,000➡ ¥79,800



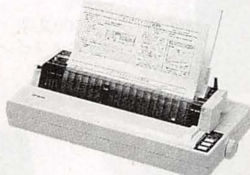
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡ ¥39,800



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ¥64,800
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ¥69,800



ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥127,300➡ ¥59,800
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡ ¥79,800



EPSON
VP-135K 新品同様
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字標準装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡ ¥84,800



OMRON
MD1200E 新品限定品
(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、RS232Cケーブル付)
¥24,800➡ ¥19,800



ユーステック
SP-520 新品
(PC-9801シリーズ用20Mハードディスク・I/F付)
¥98,000➡ ¥82,800
SP-540 新品
(PC-9801シリーズ用40Mハードディスク・I/F付)
¥145,000➡ ¥128,000

CZ-600DE・B(15インチ4050字RGBTV) 新品同様	¥129,800	¥90,000
＊その他特選極上品コーナー＊		
CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品	¥54,800	¥15,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品	¥47,600	¥25,000
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品	¥76,600	¥42,800
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品	¥76,600	¥46,800
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品	¥134,800	¥24,800
FUJITSU		
MB25010(FM-7)	¥126,000	¥12,000
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800	¥15,000
MB25250(77D2)	¥228,000	¥42,000
FM77AV-2	¥158,000	¥58,000
MB25410(FM16βSD)	¥350,000	¥88,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	¥108,000
FM16β-FDⅡ(キーボード付)	¥405,000	¥188,000
FMR-30FD	¥355,000	¥158,000
MB27333(14インチ4050字カラー)	¥155,000	¥55,000
MB27343(14インチ2000字カラー)	¥67,800	¥22,000
MB27312(12インチ4050字グリーン)	¥49,800	¥22,000
MB27607(5インチ1ドライブ)	¥98,000	¥28,000
SEIKOSHA		
GP-500F(FM用10インチドットケリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	¥22,800
GP-550E(80桁漢字プリンタ)	¥119,800	¥22,000
GP-550M(PC用16ドット漢字プリンタ)	¥89,800	¥25,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800
SL-130MK(136桁24ドット漢字プリンタ)	¥148,000	¥58,000
EPSON		
TF-10PC(5インチ2ドライブ)	¥129,800	¥35,000
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000	¥128,000
MP-80K(汎用機)	¥189,000	¥22,000

RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	¥20,000
RP-80F/TⅡK(10インチ漢字プリンタ)	¥129,000	¥35,000
SP-80(10インチドットプリンタROM付)	¥62,800	¥25,000
UP-130KPC(136桁漢字プリンタ)	¥298,000	¥68,000
VP-130K(24ドット漢字プリンタ)	¥190,000	¥68,000
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品同様	¥158,000	¥84,800
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品同様	¥29,800	¥24,800
LOGITEC		
LFD-550PC(5インチ2ドライブ)	¥148,000	¥35,000
LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ)	¥148,000	¥52,000
LFD-590(2HD、2DD2ドライブ)	¥158,000	¥62,000
LFD-591(2HD/2DDシングル)	¥79,000	¥45,000
LHD-32N(PC用20MBハードディスク、I/F・ケーブル付) 新品	¥158,000	¥118,000
その他		
OMRON/MD1200E(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、RS232Cケーブル付き) 新品限定品	¥24,800	¥19,800
ユーステック/SP-520(98用20MBハードディスクI/F付) 新品	¥118,000	¥82,800
ユーステック/SP-540(98用40MBハードディスクI/F付) 新品	¥165,000	¥118,000
アイテム/M-160(9801用8インチ)	¥198,000	¥52,000
アイテム/M-160B(8インチ)	¥228,000	¥68,000
アイテム/HARD DISK(20MBハードディスユニット I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥115,000	¥99,800
ブラザー/M-1024P	¥128,000	¥45,000
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300	¥59,800
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付) 新品	¥74,700	¥39,800
ブラザー/M-1724P(15インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥155,500	¥79,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥114,000	¥64,800
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥144,000	¥69,800
CITIZEN/CKP-5240(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥145,000	¥79,800
和知電子/MK1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,500
和知電子/MK1100FM用(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,800
MSX各種		¥10,000～
データレコーダ各種		¥5,000～

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30～PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS マルゼンムセン

エックス

brother 英文電子タイプライター

WORDSHOT J JP16-J10

検定試験使用可。日本語ワープロにもなります。

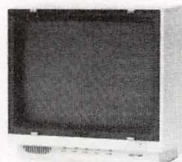


定価 ~~¥39,800~~

ECCS特価!!

SONY

HB-F1XD



モニター仕様
14インチ2,000文字
21ピンアナログ/8ピンデジタル
スピーカー内蔵



3.5インチFDD内蔵
連射ターボ・スピードコントロール付

本体	¥54,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥122,600~~

特価¥85,500

Panasonic

FS-A1F



3.5インチFDD内蔵
第一水準漢字ROM付で
スモールビジネスもOK

本体	¥54,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥122,600~~

特価 ¥82,800

SONY

HB-F1MK II



MSX²、RAM64K
スピードコントロール
連射ターボ搭載。

本体	¥29,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥97,600~~

特価 ¥62,500

Panasonic

FS-A1Mk II



MSX²・RAM64K
連射ジョイスティック付

本体	¥29,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥97,600~~

特価 ¥62,500

Panasonic

ワープロパソコン FS-4600F



RAM128K、VRAM128KのMSX2
パソコンが本格的ワープロに。
3.5インチFDD、住所録・名刺帳
ソフト・イメージコンバーターソフト内蔵

定価 ~~¥138,000円~~

特価 ¥89,800

NEC PC-8801 FAセット

※セットのディスプレイは写真のものとは異なります。



PC-8801FA(本体)	¥168,000
14インチアナログモニター(ドットピッチ0.39mm)	¥89,800
定価合計	~~¥257,800~~

特価¥~~185,000~~
さらに特価!!

富士通

FM77AV-20EXセット



FM77AV20EX(本体)	¥128,000
FMTV152	¥89,800
定価合計	~~¥217,800~~

特価¥148,000

NEC PC-88VA2/VA3

PC-88VA2

定価 ~~¥298,000~~

クロック周波数8MHzの16ビットCPUμPD9002(V30/μPD70008-8AC命令コンパチブル)を採用。 メインメモリ512Kバイト、グラフィック用VRAM256Kバイト、テキストVRAM256Kバイト、1Mバイトタイプ5インチミニフロッピィディスクを2ドライブ内蔵。 新日本語連文節変換対応辞書ROM内蔵。FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音およびADPCMによるデジタルサンプリング機能を標準装備、マウス標準装備。

PC-88VA3 "6月上旬発売予定"

定価 ~~¥398,000~~

9.3Mバイトタイプ3.5インチマイクロフロッピィディスクを1ドライブ 内蔵。

ボーナス先取りセール!!

今なら金利・手数料とも無料！

SANYO ポータブル電子辞書 電字林



定価¥~~34,800~~

特価¥27,800

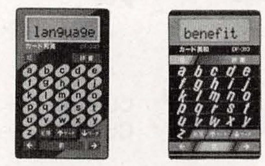
オプション：ACアダプター……………¥2,300
和英辞書……………………¥7,000
独和辞書……………………¥7,000
仏和辞書……………………¥7,000
漢字辞書……………………¥10,000
和英辞書パート2…………¥10,000

本体のみで35,000語の英語辞書に
12桁1メモリー電卓機能
オプションカードも続々登場

SEIKO コノサイズディクショナリー

カードサイズの電子辞書

DF-310　DF-340



どちらも¥4,100を

¥3,200!

他に独和、仏和タイプもあります。

Panasonic MSX対応モニター&TV TH14-G1

テレビ、ビデオ端子付
21ピンRGB入力付



定価¥~~66,000~~

特価¥46,800

Panasonic FDDユニット FS-FD1A

外付用3.5インチディスクドライブ
※FS-A1Fに付けて
2ドライブも可



定価¥~~39,800~~

ECCS特価!!

SONY MSX用通信モデム HBI-1200

スロットに差し込むだけでカンタンに
パソコン通信が楽しめます。
1200/300全二重



定価¥~~32,800~~

ECCS特価!!

小型・低価格FAX ムラタ M-1

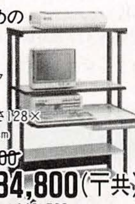
B4送信 A4受信
モジュラージャックに差し込むだけ



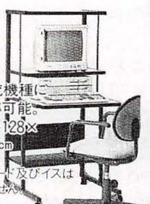
定価¥~~99,800~~➡**¥83,000**

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!
使いやすさがさらにUP!!



ちょっと大きめの
PD-99
横幅がちょっと
大きめでラクラク
使えます。
最大寸法：高さ128×
幅90×奥行70cm
定価¥~~48,000~~
特価¥34,800(〒共)
別売トレーユニット¥3,500
価格の中にハードは含まれておりません。



トールタイプ
PW-833
パソコンの主流機種に
はほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×
幅62×奥行60cm
※価格の中にハード及びイスは
含まれておりません。
特価¥16,800(〒共)

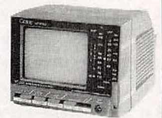


98やFMシリーズ等に
最適。場所をとらない
コンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5
×幅61×奥行58cm
特価¥9,800(〒共)

ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!4.5インチ白黒モニターTV

MT-2000AV　FM/AMラジオ付

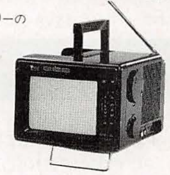
定価¥32,800**特価¥13,800**(〒共)



6インチカラーモニターTV

奥行が短い21.5cm AC/カーバッテリー/バッテリーの
3電源 ビデオ入力端子付
ボディカラーは赤

CTV-6001



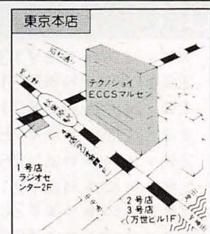
定価¥~~63,800~~

特価¥35,800(〒共)

※ACアダプターサービス

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。



テクノジョイECCS（東京本店）☎03-255-4911㈹
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）…………☎03 255-8976
2号店（万世ビル1F）…………☎03 255-6963
3号店（万世ビル1F）…………☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）…………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）…☎0425-27-6211㈹
大阪支店 日本橋店…………☎06-641-0110㈹
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店…………☎052-263-1626㈹
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店…………☎052-263-6162㈹
〒460 名古屋市中区大須3-14-43







お支払いは

クレジット
電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

代金引替
商品配達のときに集金致します 注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

さらに金利が
安くなった!!
超低金利クレジット

▶12回	4.5%
▶24回	9.5%
▶36回	13.0%
▶48回	17.0%
▶60回	22.0%

またまた秋葉原でおなじみの

5/10〜6/15

夏のボーナス
一括払い手数料なし
(ボーナス2回払いもご利用下さい
……手数料6%)

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価¥89,800)
(送料¥2,000)

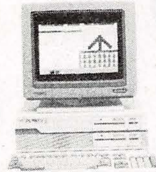
PC-88VA2/VA3/8801MA/FA

(Ⓐ Ⓑセットを PC-88VA3(¥398,000)に変更の場合¥65,000加算して下さい)

Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価¥293,000
Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価¥260,000
Ⓒセット:PC-8801MA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 定価¥316,000▶特価¥210,000
Ⓓセット:PC-8801MA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥267,800▶特価¥175,000
Ⓔセット:PC-8801FA+PC-KD863S+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥286,000▶特価¥190,000
Ⓕセット:PC-8801FA+PC-KD855+MD-20(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価¥157,000

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
①CU-14A4 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 3,000
②PC-KD854 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 4,000
③CU-14AD (定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 9,000
④PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
⑤PC-KD861 (定価¥138,000)に変更の場合¥43,000
⑥PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥30,000
⑦PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥28,000
⑧PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥42,000
⑨PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥60,000
を加算して下さい。

●ビデオアートボード(PC-8801-17)……定価¥ 49,800▶特価¥ 40,000
●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価¥ 39,800▶特価¥ 33,000



(送料¥2,000)

NEC

PC-9801LV21(送料¥1,000)
定価¥345,000▶特価¥255,000

PC-9801VM21/VX21/UX21/UV11/CV21

Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価¥260,000
Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価¥303,000
Ⓒセット:PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥437,800▶特価¥290,000
Ⓓセット:PC-9801UV11+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥354,800▶特価¥255,000
Ⓔセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)……定価¥362,800▶特価¥270,000

Ⓐ〜Ⓓのモニターを
①CU-14AD (定価¥ 84,000)に変更の場合¥ 5,000
②PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
③PC-KD871 (定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
④PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥25,000
⑤PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥39,000
⑥PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
⑦N-5913L (定価¥138,000)に変更の場合¥48,000
を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥382,800▶特価¥265,000
Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥527,800▶特価¥375,000
Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥332,800▶特価¥240,000
Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥477,800▶特価¥350,000

Ⓐ〜Ⓓのモニターを PC-286CD(エプソン14カラー¥118,000)に変更の場合¥10,000加算してください。

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット	PC-PR201H2(NEC)	定価¥245,000	特価¥154,000
Ⓑセット	PC-PR201V2(NEC)	定価¥298,000	特価¥203,000
Ⓒセット	PC-PR201F2(NEC)	定価¥158,000	特価¥ 95,000
Ⓓセット	PC-PR101TL(NEC)	定価¥ 79,800	特価¥ 46,000
Ⓔセット	PC-PR101TL2(NEC)	定価¥ 83,800	特価¥ 58,000
Ⓕセット	PC-PR201TH(NEC)	定価¥145,000	特価¥105,000
Ⓖセット	PC-PR406S(NEC)	定価¥ 94,800	特価¥ 68,000
Ⓗセット	PC-PR406H(NEC)	定価¥ 94,800	特価¥ 68,000
Ⓘセット	NM-9950Ⅱ(NEC)	定価¥245,000	特価¥133,000
Ⓙセット	NM-9700(NEC)	定価¥163,000	特価¥ 82,000
Ⓚセット	AP-80EX(PCセット)(エプソン)	定価¥ 69,800	特価¥ 46,000
Ⓛセット	AP-500(PCセット)(エプソン)	定価¥ 74,800	特価¥ 47,000
Ⓜセット	VP-500(PCセット)(エプソン)	定価¥ 87,000	特価¥ 64,000
Ⓝセット	VP-800(PCセット)(エプソン)	定価¥124,000	特価¥ 88,000
Ⓞセット	VP-1000(PCセット)(エプソン)	定価¥154,000	特価¥107,000
Ⓟセット	VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン)	定価¥158,000	特価¥ 74,000
Ⓠセット	HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン)	定価¥261,000	特価¥173,000
Ⓡセット	TR-24CL(スター)	定価¥ 69,800	特価¥ 34,000
Ⓢセット	AR-2415(スター)	定価¥144,000	特価¥ 65,000
Ⓣセット	CZ-8PC2(シャープ)	定価¥ 69,800	特価¥ 52,000
Ⓤセット	FM-PR203B2(富士通)	定価¥ 80,000	特価¥ 50,000

PC-9801シリーズ用RAMボード

(郵送料¥1,000)
●(I/Oデータ)

●P-384K(PIO-9034E-3)	定価¥18,000	特価¥13,500
●P-512K(PIO-9234-0.5ME)	定価¥20,000	特価¥15,000
●P-1M(PIO-9234G-1ME)	定価¥30,000	特価¥21,900
●P-1.5M(PIO-9234G-1.5ME)	定価¥40,000	特価¥29,200
●P-2M(PIO-9234G-2ME)	定価¥50,000	特価¥36,500
●IOS-10キャッシュ&RAMディスク	定価¥ 5,000	特価¥ 2,500

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1,000)

PC-8801用	●ポップアップ便利帳	定価¥18,000	特価¥13,900
	●アニメフレーマー	定価¥28,000	特価¥21,600
	●Z's STAFF Kid VA	定価¥28,000	特価¥21,600
	●P-1	定価¥40,000	特価¥28,000
	●ユーカラVA	定価¥36,000	特価¥25,000
	●ユーカラart	定価¥30,000	特価¥21,000
	●SHOGUN 2	定価¥34,800	特価¥25,000
	●JETエキスパート	定価¥33,000	特価¥25,400
PC-9801用	●ユーカラart Ver.2	定価¥40,000	特価¥30,800
	●一太郎 Ver.3	定価¥58,000	特価¥42,000
	●花子	定価¥58,000	特価¥42,000
	●ロータス1・2・3	定価¥98,000	特価¥68,000
FM-7/77用	●SAMURAI	定価¥19,800	特価¥15,200
	●JET-77A	定価¥29,800	特価¥22,900
X-1シリーズ	●SHOGUN	定価¥34,800	特価¥25,000
	●SAMURAI	定価¥19,800	特価¥15,200
X68000用	●Z'S STAFF プロ68K	定価¥58,000	特価¥46,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&AがズバリI超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK.／TELください。

超低金利クレジットOK.!! 1回〜60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価￥23,800▶超特価**￥19,000**
※郵送料￥1,000

SHARP

X68000セットでお買い上げの方に
●源平討魔伝￥7,800をプレゼント致します。

X68000 ACE-HD／X68000 ACE 送料￥2,000

A セット:X68000 ACE-HD (CZ-611C＋CZ601D)＋M-2HD(10枚)
……定価￥519,600▶価格はお電話下さい。

12回	34,800	24回	18,200	36回	12,500	48回	9,700	60回	8,100

B セット:X68000 ACE (CZ-601C＋CZ-601D)＋M-2HD(10枚)
……定価￥439,600▶価格はお電話下さい。

12回	29,600	24回	15,500	36回	10,600	48回	8,200	60回	6,900

※A B のモニターを(Z-611D 定価￥145,000)に変更の場合も特価で販売しております。お電話下さい。

X-1ターボZ／ZII

(X-1ターボお買い上げの方にCZ-133SF 通信モデム定価￥25,800をプレゼントします) 送料￥2,000

A セット:X-1ターボZ(CZ-880C＋CZ-880D)＋M-2HD(10枚)＋ジョイカード＋ゲームソフト3種
……定価￥327,800▶超特価**￥180,000**

B セット:X-1ターボZII(CZ-881C＋CZ-880D)＋M-2HD(10枚)＋ジョイカード＋ゲームソフト3種
……定価￥289,600▶超特価**￥210,000**

X-1 TWIN 送料￥2,000

A セット:X-1twin(CZ-830C＋CZ-830D)＋M-2D(10枚)＋ジョイカード＋ゲームソフト3種
……定価￥197,800▶超特価**￥142,000**

ワープロ (送料￥1,000)

Ⓐ N E C:文豪ミニ7H……定価￥198,000➡特価**￥130,000**
Ⓑ N E C:文豪ミニ5H……定価￥128,000➡特価**￥ 85,000**
Ⓒ 富士通:F-ROM10……定価￥128,000➡特価**￥ 85,000**
Ⓓ 富士通:オアシス30SF……定価￥228,000➡特価**￥145,000**
Ⓔ 東芝:ルポ90F……定価￥178,000➡特価**￥108,000**
Ⓕ 東芝:ルポ90FII……定価￥178,000➡特価**￥123,000**
Ⓖ 東芝:ルポ80F……定価￥128,000➡特価**￥ 90,000**
Ⓗ ナショナル:FW-U1S PRO……定価￥178,000➡特価**￥133,000**
Ⓘ ナショナル:K-102(イメージリーダー付)……定価￥118,000➡特価**￥ 77,000**
Ⓙ サンヨー:SWP-340……定価￥128,000➡特価**￥ 90,000**
Ⓚ キャノン:a-20……定価￥198,000➡特価**￥139,000**
Ⓛ キャノン:a-250……定価￥218,000➡特価**￥155,000**
Ⓜ シャープ:WD-550……定価￥178,000➡特価**￥129,000**

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚) システムディスク付) 送料￥1,000

A セット:MB-27611(富士通)……定価￥142,800▶特価**￥ 67,000**
B セット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価￥142,800▶特価**￥ 64,000**

お買得コーナー　MH,VA,UV21

Ⓐセット:PC-8801MH＋PC-KD855＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種
……定価￥277,800▶特価**￥169,000**

Ⓑセット:PC-88VA＋PC-KD855＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種
……定価￥367,800▶特価**￥210,000**

Ⓒセット:PC-9801UV21＋PC-KD855＋MF-2HD(5枚)
……定価￥387,800▶特価**￥218,000**

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのモニターを
1 PC-KD854 (定価￥ 89,800)に変更の場合￥ 4,000
2 PC-KD862 (定価￥ 99,800)に変更の場合￥22,000
3 PC-KD863S(定価￥118,000)に変更の場合￥35,000
4 PC-TV352 (定価￥115,000)に変更の場合￥29,000
5 PC-TV453N(定価￥138,000)に変更の場合￥44,000
を加算して下さい。　送料￥2,000

★FM音源カード(MB-22459)(送料￥500)
定価￥18,000▶超特価**￥11,500**
(郵送料￥2,000)

富士通

FM-77AV40EX／20EX ●ジョイカード付



Ⓐセット:FM-77AV40EX＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……定価￥306,000▶特価**￥187,000**

Ⓑセット:FM-77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……定価￥217,800▶特価**￥140,000**

ⒶセットのモニターをFMDPC231D￥89,800に変更の場合￥10,000差し引いて下さい。
ⒷセットのモニターをFMTV-153￥108,000に変更の場合￥10,000加算して下さい。

FM-77AV40

Ⓐセット:FM-77AV40＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……定価￥366,000▶特価**￥140,000**
1 ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413￥16,800)
……特価**￥13,000**
2 ビデオカード(FM77-414￥29,800)……特価**￥23,500**

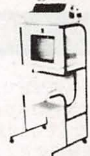
P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)



Ⓐ3段 **￥8,500**

●1245(H)×600(D)×614(W)



Ⓑ4段 **￥13,500**

●1280(H)×600(D)×620(W)



Ⓒ5段 **￥16,500**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料￥1,000)

Ⓐ SP-520(ユーステック)(I/F付)……定価￥118,000➡特価￥ 80,000
Ⓑ ITH-320S(アイテック)(I/F付)……定価￥125,000➡特価￥ 95,000
Ⓒ Little-B(緑電子)(I/F、ケーブル付)……定価￥128,000➡特価￥ 95,000
Ⓓ SP-540(ユーステック)(I/F付)……定価￥165,000➡特価￥120,000
Ⓔ ITH-540S(アイテック)(I/F付)……定価￥168,000➡特価￥134,000
Ⓕ Little-B4(緑電子)(I/F、ケーブル付)……定価￥232,000➡特価￥185,000
Ⓖ PC-IN503(NEC)(イメージスキャナ)……定価￥149,000➡特価￥113,000
Ⓗ GT-3000(エプソン)(イメージスキャナ)……定価￥178,000➡特価￥130,000
Ⓘ DXY-990(ローランド)(XYプロッター)……定価￥258,000➡特価￥195,000
Ⓙ DXY-885(ローランド)(XYプロッター)……定価￥155,000➡特価￥117,000

通信販売お申し込みのご案内

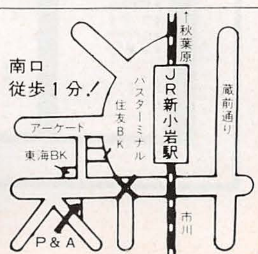
[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください (フリンター・フロッヒーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕東海銀行　新小岩支店
当No.620618 ㈱ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください
●現金特別価格でクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
●1回〜60回払いまで出来ます 但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141
●営業時間 AM11:00〜PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

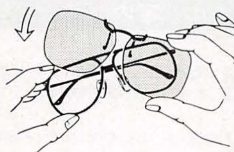
視力障害解消!

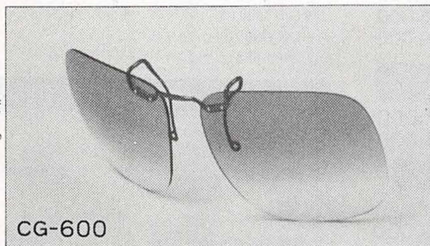
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

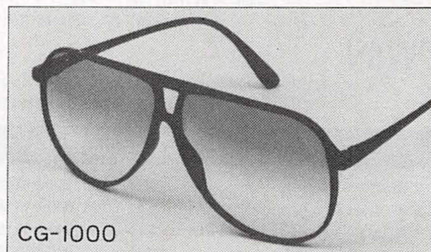




(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

自分がつくる！ パソコンがつくる！ 便利な勉強道具！

ゲーム大工さん

ゲーム大工さん
新発売!!
勉強方法の
新提案です。

大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

これで英語も得意科目 英語大工さん

パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん

小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

年表・史実を面白暗記 歴史大工さん

史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

マザーダック タイピング 楽しいゲーム方式

ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

勉強法 新発見 ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編

図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J＆P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J＆P，大阪日本橋：J＆Pテクノランド，J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000(要切手or現金)

○:標準版 S:システム版 開:開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
機種											
PC88シリーズ	SO	SO	SO	SO	SO	開	⊙	⊙	開	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開	⊙	開
FM77AV	○	○	○	○	開	開	⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD2枚(○は1枚)＋マニュアル										
定価	S 8000円 ⊙8000円 ○5000円										

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→(秋葉原)NEC C＆Cセンター (大阪)NEC Bit-INN OSAKA

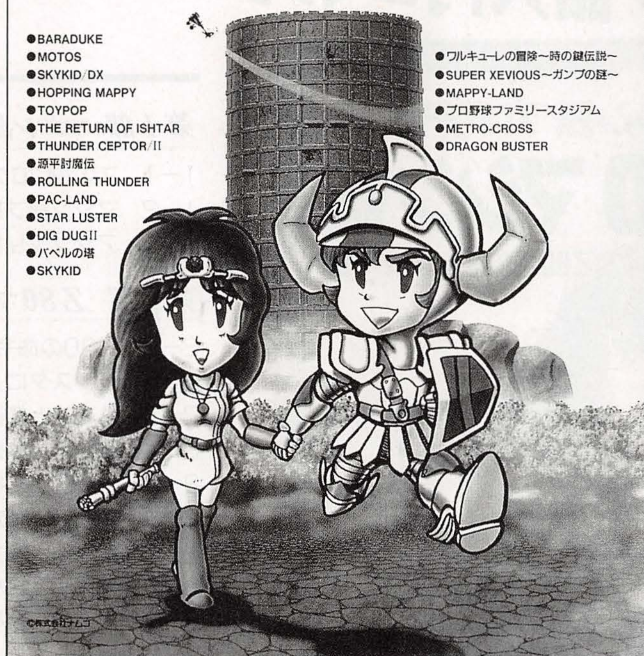
人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

書籍版

大好評発売中



これでナムコゲームのすべてがわかる!
前作「オールアバウトナムコ」の続編!!
A5判(書籍版)で再登場

A5判
定価1,800円
(送料250円)

(内容は別冊版(B5判)と同一です)

■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険〜時の鍵伝説〜・SUPER XEVIOUS〜ガンプの謎〜・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ(本文496ページ)のすごい本！：前作の「オール アバウト ナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう(最初は400ページくらいの予定だったんですよ)で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

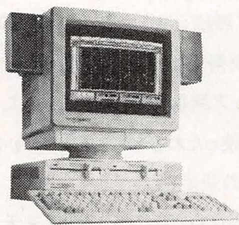
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

THE 8801 SERIES

THE 9801 SERIES

PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



- CPUμPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付
- 65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
- 魅力のAVシステムを組む

PC-8801FA A コース

限定20セット

――サウンド感性コース――

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥　3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価

¥ 4,100 ×36回	㋭ 15,000	㊕なし
¥ 6,600 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥ 9,600 ×24回	㋭なし	㊕なし

PC-8801を買って！

PC-8801FA G コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CMT147L［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥165,000

¥ 3,200 ×36回	㋭ 13,000	㊕なし
¥ 6,400 ×30回	㋭なし	㊕なし
¥10,100 ×18回	㋭なし	㊕なし

PC-8801FA H コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 84,800
バックアップキット………¥　3,400

定価合計¥256,200➡ 現金特価

¥3,600 ×36回	㋭ 13,000	㊕なし
¥6,800 ×30回	㋭なし	㊕なし
¥8,300 ×24回	㋭なし	㊕なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FA F コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-TV453N［0.35 4050文字 ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥　3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価

¥ 4,400 ×36回	㋭ 15,000	㊕なし
¥ 8,200 ×30回	㋭なし	㊕なし
¥13,000 ×18回	㋭なし	㊕なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-9801VX21 C コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854［4050文字 カラーディスプレー］‥¥ 89,800

定価合計¥522,800➡現金特価

¥7,600 ×48回	㋭なし	㊕なし
¥9,700 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥6,600 ×36回	㋭なし	㊕10万

PC-9801VX21 G コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
N-5913L［0.31ドットピッチ ノングレアディスプレー］‥¥138,000

定価合計¥571,000➡¥350,000

¥6,900 ×36回	㋭ 25,000	㊕なし
¥8,600 ×48回	㋭なし	㊕なし
¥9,900 ×24回	㋭ 37,000	㊕なし

EPSON

PC-286V C コース

PC-286V-STD（本体）……¥298,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］……¥ 84,800
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］·¥ 24,000

定価合計¥406,800➡¥258,000

PC-286V E コース

PC-286V-H20［本体・HDD内蔵］‥¥443,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］……¥ 84,800
VP-1000PC［24ドット日本語 プリンター］…¥154,000
VP-1000CFS［カットシート フィーダ］……¥ 30,000
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］·¥ 24,000

定価合計¥735,800➡現金特価

¥ 7,500 ×48回	㋭ 28000	㊕なし
¥ 9,000 ×36回	㋭ 40000	㊕なし
¥ 9,400 ×36回	㋭なし	㊕20万

PC-286V F コース

PC-286V-H20［本体 HDD内蔵］‥¥443,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］……¥84,800
TF14AD（チルドスタンド）………¥ 5,800

定価合計¥533,600➡¥360,000

PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

PC-8801MA A コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
PC-8801-17［ビデオアート ボード］……¥ 49,000
PC-8801-18［ビデオデジタイズ カード］‥¥ 29,000
PC インスタントミュージック＋ペイントツール………¥ 89,800

定価合計¥484,600➡¥352,200

¥ 9,100 ×30回	㋭ 30,000	㊕なし
¥ 9,200 ×48回	㋭なし	㊕なし
¥17,200 ×24回	㋭なし	㊕なし

即納 PC-8801MA B コース

限定30セット

――マルチビデオコース――

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥　4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価

¥ 4,000 ×36回	㋭ 18,000	㊕なし
¥ 5,000 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥10,100 ×24回	㋭なし	㊕なし

Ⓒ INTERFACE

PC-8801MA C コース

――ステレオサウンド強化タイプ――

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字 アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM 音源スピーカー］………¥ 19,800

定価合計¥302,600➡¥206,000

¥ 4,900 ×30回	㋭ 20,000	㊕なし
¥ 8,200 ×30回	㋭なし	㊕なし
¥13,000 ×18回	㋭なし	㊕なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA E コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-TV453N［0.35 4050文字 ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥　4,400

定価合計¥340,400➡現金特価

¥4,400 ×36回	㋭ 18,000	㊕なし
¥6,500 ×42回	㋭なし	㊕なし
¥7,700 ×24回	㋭ 18,000	㊕なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA F コース

PC8801MA（本体）………¥198,000
CMT147L［4050文字 アナログディスプレー］‥¥ 89,800
バックアップキット………¥　4,400

定価合計¥292,200➡¥184,900

¥5,400 ×24回	㋭ 20,000	㊕なし
¥6,000 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥8,700 ×24回	㋭なし	㊕なし

PC-8801MA H コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
GD-V140［0.31 15～34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
バックアップキット………¥　4,400

定価合計¥330,400➡¥199,800

¥4,000 ×36回	㋭ 16,000	㊕なし
¥6,700 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥9,700 ×24回	㋭	㊕なし

ビデオアートボード対応

即納 PC-8801MA G コース

限定10セット

――ステレオサウンドコース――

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 89,800
バックアップキット………¥　4,400

定価合計¥292,200➡ 現金特価

¥ 4,900 ×48回	㋭なし	㊕なし
¥ 6,400 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥ 9,200 ×24回	㋭なし	㊕なし

PC-88VA2/3

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



PC-88VA2 A コース

PC-88VA2（本体）………¥298,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット（ディスク）¥　4,800

定価合計¥420,800➡現金特価

¥ 9,700 ×36回	㋭なし	㊕なし
¥14,100 ×24回	㋭なし	㊕なし

PC-88VA3 A コース

PC-88VA3（本体）………¥398,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット（ディスク）¥　4,800

定価合計¥520,800➡現金特価

¥ 7,600 ×42回	㋭なし	㊕10万
¥12,000 ×36回	㋭なし	㊕なし

NEC PC-PR101F2

日本語ドットプリンター
定価¥135,000➡¥92,000

EPSON VP-1000

PC対応〔135桁〕
日本語ドットプリンター
定価¥154,000➡現金特価

NEC PC-PR406H

新製品
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡ 現金大特価

NEC PC-PR101TL

限定お買得品
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡¥49,800

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

PC-9801VX21



PC-9801VX21 A'コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854（ディスプレー）……¥ 89,800
VP1000PC（プリンター）…¥154,000
新・一太郎（Ver.3.0）……¥ 58,000
ブランクディスケット（10枚）·¥ 24,000

定価合計¥742,800➡ ¥459,800	
¥ 8,300 ×36回	㋭なし　頭20万
¥ 8,800 ×36回	㋭35000　頭なし
¥11,300 ×48回	㋭なし　頭なし

¥10,000×5年リース対応

PC-9801VX21 Bコース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD853（0.31 4050文字 カラーディスプレー）…¥118,000
PC-KD902（チルトスタンド）……¥ 4,500
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥559,900➡¥339,800	
¥ 6,400 ×24回	㋭なし　頭20万
¥10,600 ×24回	㋭30000　頭なし
¥10,800 ×36回	㋭なし　頭なし

PC-9801VX21 Hコース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
CU-14AD（0.31 4050文字 カラーディスプレー）…¥ 84,800
TF14AD（チルドスタンド）………¥ 5,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計 ¥528,000 ➡ 現金特価	
¥ 5,300×24回	㋭なし　頭20万
¥ 7,800×48回	㋭なし　頭なし
¥10,000×36回	㋭なし　頭なし

PC-9801Vm21



PC-9801Vm21 Gコース

PC-9801Vm21（本体）……¥390,000
CU-14A4（0.39アナログディスプレー）………¥ 84,800
PC-PR101E（24ドット10インチ 日本語プリンター）·¥ 99,800
新・一太郎（Ver.3.0）……¥ 58,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥621,000➡¥388,000	
¥5,600 ×48回	㋭24000　頭なし
¥7,300 ×36回	㋭30000　頭なし
¥5,300 ×24回	㋭20000　頭20万

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	¥70,000	14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥77,800	15インチ0.39アナログ・デジタル TVチューナー付
NEC	PC-KD863S	¥118,000	現金特価	マルチシンクカラーディスプレー
SHARP	CU-14AD	¥84,800	現金特価	0.31 4050文字カラーディスプレー
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	¥46,000	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406H	¥94,800	¥73,800	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-PR101TL2	¥83,800	現金特価	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金特価	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	¥39,800	ビデオアートボード
NEC	PC-8801-23	¥39,800	現金特価	mkII用サウンドボードII
NEC	PC-8801-24	¥39,800	現金特価	FH,MH用サウンドボードII
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金特価	マウス

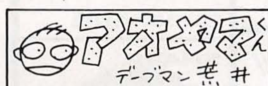
PC-8801シリーズ アプリケーションインフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語MYCARD Ver2.0	5'2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラart	5'2D/5'2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5'2HD	¥37,800	¥31,000	
Z's staff kid88	5'2D/5'2HD	¥25,000	¥21,200	
INK POT M	5'2HD	¥20,000	¥17,000	
P1	5'2D/5'2HD	¥40,000	現金特価	
ユーカラVA	5'2D/5'2HD	¥36,000	¥30,600	
ユーカラmini	5'2D/5'2HD	¥ 9,000	¥ 8,330	
漢字・青色申告の友	5'2D/5'2HD	¥29,000	¥24,600	PC-8801, 8801II不可
	カナ版	¥25,000	¥21,200	

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ! 6月18日まで有効

下取機種	購入機種	差額
X-1G10	X1G30(本体)	¥ 62,800
X-1ターボIIセット	X1 turbo Z セット	¥143,000
X-1G30(本体)		¥123,000
PC-8801/II30	PC-8801 FA	¥ 92,000
PC-8801SR30		¥ 60,000
PC-8801MR		¥ 55,000
X-1F10(本体)	X1 twin(本体)	¥ 71,000
CZ-822C＋CZ-820D	X68000 セット	¥244,000
CZ-870C＋CZ-870D		¥282,000
PC-8801MH		¥273,000
X-1G30(本体)	X68000 セット	¥327,000

下取機種	購入機種	差額
PC-9801U2	PC-9801UX21	¥202,000
PC-9801F2	PC-9801 VM21	¥165,000
PC-9801VF2		¥105,000
PC-9801F2	PC-9801 VX21	¥203,000
PC-9801VF2		¥143,000
PC-9801VM21		¥118,000
PC-9801F2	PC-286V STD	¥145,000
PC-9801VF2		¥ 85,000
PC-9801F2	PC-286V H20	¥245,000
PC-9801VF2		¥185,000
PC-9801VM2		¥180,000



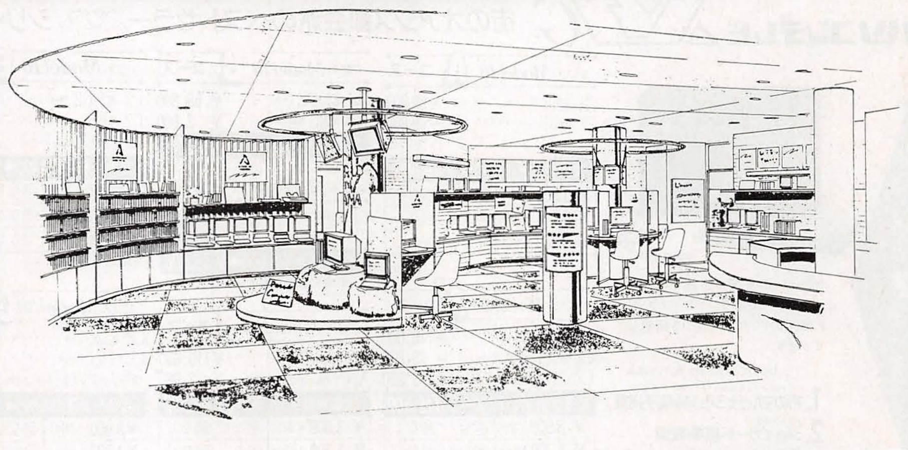








ショウルームインフォメーション

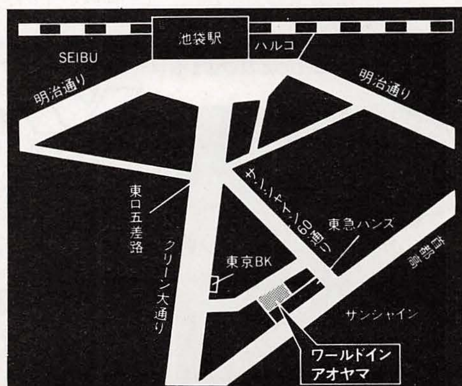


ショッププルメリア特価セール

5月のお休み：12(木)・13(金)・21(木)・28(木)
6月のお休み：2(木)・8(水)・9(木)・16(木)・23(木)・30(木)
ショールーム営業時間　11:00〜18:30
4月29日〜5月5日までの連休中は休まず営業します。
プルメリアセール中お買上げいただいたお客様全員にオリジナルディスクをプレゼント!!

■ワールド イン アオヤマ プルメリアセール

君の心をくぎづけにしているあのパソコンがもう君の手の中。
ホットな情報がいっぱいのワールド イン アオヤマはひと足先に…
さあ,でかけよう! ワールド イン アオヤマへ……



株式会社 ワールド イン アオヤマ

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

THE X-1 SERIES　THE X-1 SERIES

どちらから始めるか、
どこから楽しむか。
もう遊び心はトップギア。

新製品 X1 twin



ソフトは本体と合わせてお買上げ下さい。

ICカードソフト					
ソフト名	定　価	現金特価	ソフト名	定　価	現金特価
功夫	¥4,500	現金特価	ビクトリーラン	¥4,500	現金特価
ビクトリマンワールド	¥4,500	現金特価	カトちゃんケンちゃん	¥4,900	現金特価
上海	¥4,500	現金特価	ネクロマンサー	¥4,500	現金特価

HEシステム搭載・コンパクトなICカードシステム

X1 twin A コース

CZ-830CB〔本体〕…………¥99,800
CZ-820DB〔2000文字 HEディスプレー〕…¥79,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥183,000➡現金特価	
¥3,000 ×48回	㊍なし ㊀なし
¥3,900 ×36回	㊍なし 頭なし
¥5,600 ×24回	㊍なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin B コース

CZ-830CB〔本体〕…………¥99,800
AN58C〔RFコンバーター〕………¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価	
¥3,200 ×30回	ボなし 頭なし
¥5,100 ×18回	ボなし 頭なし
¥7,500 ×12回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 twin C コース

CZ-830CB〔本体〕…………¥99,800
CZ-820DB〔2000文字 HEディスプレー〕…¥79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕……¥23,800

定価合計¥203,400➡¥139,600	
¥3,400 ×42回	ボなし 頭 2万
¥4,600 ×36回	ボなし 頭なし
¥6,600 ×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin D コース

CZ-830CB〔本体〕…………¥99,800
CZ-830DB〔2000文字 HEディスプレー〕…¥98,000
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,800 ×42回	ボなし 頭25,000
¥4,500 ×36回	ボなし 頭20,000
¥7,500 ×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース



〔2000文字カラーディスプレー NEC・富士通・SHARPに接続可〕

定価¥79,800➡¥39,800

※NEC・富士通の場合ケーブル別売



〔X-1用5"シングルドライブディスク〕

定価¥49,800➡現金特価



〔ステレオ音源ボード〕

定価¥23,800➡現金特価

パソコンテレビ X1G 街のオアシス都会派のベストセラーX1Gシリーズ!!

多彩につき合える X1G を買って!

ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。

by World in Aoyama

1. 初のマルチビジュアル端子搭載（ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続）
2. ジョイカード標準装備（遊び心を加速する）
3. タテ・ヨコ両用タイプ（横幅33cm、組み合わせ自在）
4. 先進機能にもうれしい対応（多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など）

X1G Model10 A コース

CZ-820CE〔本体〕…………¥69,800
CZ-503F〔5"シングルディスク〕……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,900	
¥ 3,200×18回	ボなし 頭なし
¥ 4,600×12回	ボなし 頭なし
¥ 8,800× 6回	ボなし 頭なし

X1G Model10 B コース

CZ-820CE〔本体〕……¥ 69,800
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥19,300

X1G Model10 C コース

CZ-820C〔本体〕…………¥69,800
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕……¥79,800

定価合計¥149,600➡¥56,600

クレジット支払側はお電話で

X1G Model10 E コース

CZ-820CE〔本体〕……¥ 69,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕…¥ 23,800
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥39,800	
¥ 3,700×12回	ボなし 頭なし
¥ 7,000× 6回	ボなし 頭なし
¥13,800× 3回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 A' コース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕・¥ 79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡¥119,500	
¥ 3,900×36回	ボなし 頭なし
¥ 5,700×24回	ボなし 頭なし
¥10,700×12回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 B コース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥62,300	
¥ 3,000×24回	ボなし 頭なし
¥ 5,700×12回	ボなし 頭なし
¥11,000× 6回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 C' コース

CZ-822C〔本体〕………¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕・¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D,10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡¥90,800	
¥3,000 ×36回	ボなし 頭なし
¥4,300 ×24回	ボなし 頭なし
¥8,200 ×12回	ボなし 頭なし

X1G Model30 D コース

CZ-820D〔ディスプレー〕…¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕………¥118,000
バックアップキット〔ディスク〕¥ 3,400

定価合計¥201,200➡¥99,900	
¥3,300 ×36回	ボなし 頭なし
¥4,700 ×24回	ボなし 頭なし
¥6,100 ×18回	ボなし 頭なし

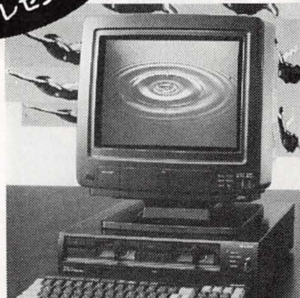
TVも映るメディアコース

X-1 turboZ及びZIIをコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく「ファイブXフロッピーホルダー」をプレゼント!

X1 turbo Z / Z II

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z" ZII登場。

メインメモリ128Kバイト実装NEW Z-BASIC搭載!!



はしゃぎすぎないのが立派です。

X1 turboZ A コース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡~~¥100,000~~	
¥ 6,200×36回	ボなし 頭なし
¥ 4,800×18回	ボなし 頭なし
¥ 9,000×24回	ボなし 頭なし
¥17,100×12回	ボなし 頭なし

ZII仕様コース
（パーツの接続によりZIIと全く同じ）

X1 turboZ B コース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
CZ-141SF〔Z-BASIC・64KRAM〕¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥206,000	
¥ 6,700×36回	ボなし 頭なし
¥ 5,200×18回	ボなし 頭なし
¥ 9,700×24回	ボなし 頭なし
¥18,500×12回	ボなし 頭なし

X1 turboZ II A コース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価	
¥ 4,100×36回	ボ18000 頭なし
¥ 5,500×18回	ボなし 頭なし
¥ 7,100×36回	ボなし 頭なし
¥10,300×24回	ボなし 頭なし

X1 turboZ II B コース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
CZ-8PK7〔24ドットプリンター〕‥¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価	
¥ 5,400×36回	ボなし 頭150000
¥ 8,000×18回	ボなし 頭なし
¥ 9,200×30回	ボ18000 頭なし
¥14,900×24回	ボなし 頭なし

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 | ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

ワールドインアオヤマでX68000をお買上げいただいた お客様に
今、X68000をコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく

[Ver.2.0]福袋をプレゼント！
「アルカノイド」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……
ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000
アルカノイドプレゼント

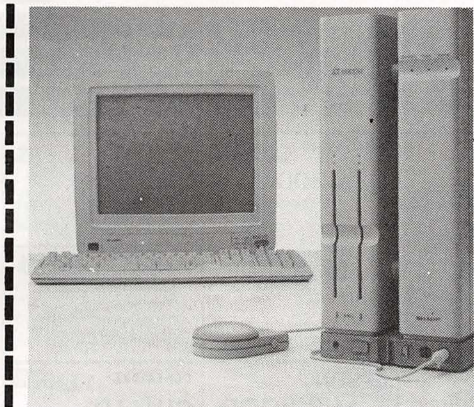
AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

シンプルさの中にも華やかさを持ったX68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に
●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント●「それゆけX1」1年間無料購読●"X68000EXE(エグゼ)クラブ"に入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源& AD PCM
7 ハイホジションのグラディウスも登場(同梱)

即納 X68000 A コース
CZ-600C〔本体+keyボード〕‥¥369,000
CZ-600D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥‥¥129,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価	
¥ 6,600×36回	㊍なし ㊐15万
¥11,400×36回	㊍なし ㊐なし
¥11,900×24回	㊍なし ㊐10万

X68000 D' コース
CZ-611C〔本体+Keyボード〕‥‥¥399,800
CZ-611D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥‥‥¥145,000
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕‥‥‥¥ 5,800
CZ-8PC2〔24 熱転写プリンター〕‥‥¥ 69,800
CZ-6VT1〔カラーイメージユニット〕‥¥ 69,800
AN-160SP〔スピーカーシステム〕‥¥ 59,800
CZ-6BE1A〔1MB増設ラム〕‥‥¥ 35,000
CZ-8NJ1〔ジョイカード〕×2 ‥‥‥¥ 3,400

定価合計¥788,400➡現金大特価	
¥ 9,800×47回	㊍なし ㊐25万
¥10,000×36回	㊍25000 ㊐20万
¥20,500×36回	㊍なし ㊐なし

X68000 B コース
CZ-600C〔本体+keyボード〕‥‥¥369,000
CZ-600D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥‥¥129,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥‥¥ 5,800
サウンドPRO68K〔音声作成ソフト〕‥¥ 15,800
ミュージックPRO68K〔楽譜入力ソフト〕¥ 18,800

定価合計¥539,200➡現金特価	
¥ 7,600×36回	㊍なし ㊐15万
¥12,300×36回	㊍なし ㊐なし
¥17,900×24回	㊍なし ㊐なし

X68000 C コース
CZ-600C〔本体+keyボード〕‥¥369,000
CZ-600D〔15 カラーディスプレーテレビ〕‥¥129,800
CZ-6ST1E〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
CZ-6VT1〔カラーイメージユニット〕¥ 69,800
アルカノイド‥‥‥‥‥‥‥¥7,800

定価合計¥582,200➡現金特価	
¥ 6,800×36回	㊍なし ㊐20万
¥10,200×48回	㊍なし ㊐なし
¥12,100×24回	㊍なし ㊐15万

X68000 E コース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥¥399,800
CZ-601D〔15'カラー0.39 ディスプレーテレビ〕‥¥119,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥¥ 5,800
定価合計¥533,200➡現金大特価

X68000 F コース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥¥399,800
CZ-611D〔15'カラー0.31 ディスプレーテレビ〕‥¥145,000
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥¥ 5,800
定価合計¥558,400➡現金大特価

X68000 G コース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥‥¥399,800
CZ-600D〔15'カラー0.39 ディスプレーテレビ〕‥¥129,800
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕‥‥¥ 5,800
定価合計¥535,400➡現金大特価

X68000にHDモデル登場

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします。	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース、グラフ作成を一体化したビジネスツール。	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
ビジレスAD 68K	¥98,000	現金特価	BBSターミナル。	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

Hobbyソフトは本体と合せてお問い合せ下さい。

X-1 Twin／X-1 TurboZ用機器

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW-Z-BASIC64KRAM付 即納	¥18,800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字フリンター	¥89,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器
X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 6,000
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥24,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥25,800
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター[定価¥9,800]を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall‼

CZ8PC2
第2水準漢字ロムがついてさらにコストもお得。
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1〔X1シリーズケーブル付〕‥¥69,800

定価合計¥69,800➡¥54,800	
¥3,300×18回	㊍なし ㊐なし
¥4,900×12回	㊍なし ㊐なし

当社会員のお客様に限りこのプリンター御購入に際してプレゼント‼5月5日～6月20まで

新製品 CZ-8PK8
ニーズに応える136桁
フッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8〔ケーブル付〕‥‥‥‥¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価	
¥4,100×36回	㊍なし ㊐なし
¥6,000×24回	㊍なし ㊐なし

新製品 CZ-8PK9
ハガキ印字可能
第2水準漢字装備
24ドット10インチ漢字プリンター
CZ-8PK9〔ケーブル付〕‥‥‥‥¥89,800

定価合計¥89,800➡現金特価	
¥3,500×24回	㊍なし ㊐なし
¥6,600×12回	㊍なし ㊐なし

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	¥ 8,100
turboターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M®)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

★以前に本体をワールドインアオヤマでお買上げいただいたお客様に限りモデムターミナル「CZ-1SF定価25,800円」を¥4,800にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにて

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

今月の限定お買得品

SHARP 新品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能
CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡**¥29,800**

SHARP **PC-1360** 限定品
シリアルインターフェイス装備
PC-1360〔ポケコン・本体〕··¥29,800
プログラム編集機能
RAMカード2スロット装備
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

SHARP X1 turbo Z
このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB〔本体〕·····¥218,000➡¥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕¥109,800➡¥ 79,000
セット合計¥347,000➡**¥188,000**

SHARP X1 G10 新品同様品
CZ-820C〔本体〕·········¥69,800
CZ-58C〔RFコンバータ〕¥ 2,980
セット合計¥72,780➡**¥19,300**

SHARP 新品同様品
CZ-820D
CZ-811D〔2000文字ディスプレーテレビ〕
〔NEC、富士通、SHARPの本体に接続可〕
定価¥79,800➡**¥39,800**

SHARP **CZ-8PK6** 限定品
15インチ24ドットプリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥159,000➡**¥89,800**

CZ-8PK5 限定品
10インチ24ドット漢字プリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥129,000➡**¥69,800**

SHARP **CZ-822C** 限定品
CZ-822C·················¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥59,800**

Victor 新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡**¥79,800**

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1 MSX2
連射式ジョイパッド付・独立10キーを搭載
FS-A1mk2 ¥29,800
発売記念価格········**¥26,800**

NEC **PC-9801VX21**
¥433,000➡**¥248,000**

EPSON **VP-1000**
PC対応〔135桁〕
日本語ドットプリンター
¥154,000➡現金特価

SHARP 新品限定品
CU14AD
CV14AD〔0.31アナログビデオアート対応 4050文字ディスプレー〕
定価合計¥84,800➡現金大特価

SHARP X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23〔MSX 128K〕
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

SHARP CZ-800C CZ-801C〔本体〕
定価合計¥119,800➡**¥10,000**

NEC
PC8801 23····¥39,800➡**¥33,800**
PC8801 24····¥39,800➡**¥33,800**

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕	¥84,800	¥12,000
PC-6001MKIISR〔RFモジューレーター付〕	¥89,000	¥20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥143,000	¥25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥155,000	¥38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII	¥123,000	¥12,000
PC-8001MKIISR	¥108,000	¥14,000
PC-8001MKIISR〔新品〕	¥108,000	¥16,800

データレコーダ

PC-DR312	¥12,800	¥6,800
PC-DR321〔新品〕	¥198,000	¥12,800
PC-DR312〔新品〕	¥128,000	¥9,500
PHC-DRII〔新品〕	¥12,800	¥9,200
PC-DR311	¥12,800	¥6,000
PC-6081	¥12,800	¥6,000
PC-6082	¥19,800	¥7,000

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

PC-KD201	¥59,800	¥18,000
PC-KD251K	¥59,800	¥25,000
PC-KD351	¥998,000	¥25,000
CU-14GE	¥49,800	¥26,800
TH14G1〔アナログ2000文字ディスプレーテレビ〕	¥66,000	¥49,800
CU-14GB〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800
CU-14GE〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800

CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続てきます

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151	¥94,800	¥42,000
CZ-811D	¥89,800	¥37,800
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕	¥89,800	¥37,800
CZ-820D〔新品同様〕	¥89,800	¥39,800

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551	¥118,000	¥42,000
PC-KD551K	¥99,800	¥48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕	¥168,000	¥48,000

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852	¥99,800	¥50,000
PC-KD854	¥89,800	¥50,000
PC-KD854〔新品〕	¥89,800	¥53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥99,800	¥68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥99,800	¥70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥84,800	~~¥58,000~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L〔アナログRGB〕	¥89,800	¥48,000
CMT147S〔アナログRGB〕	¥89,800	現金特価
CMT147L〔アナログRGB〕	¥89,800	現金特価
CU14AG2〔アナログRGB〕	¥84,800	¥47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥89,800	¥49,800

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D〔新品同様〕	¥108,000	¥68,000

●4050文字 2000文字アナログディスプレーテレビ

PC-TV351	¥129,800	¥78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥138,000	¥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕	¥115,000	¥77,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕	¥129,800	¥89,000

●その他

PC-6041〔2000文字モノクロ〕	¥36,800	¥8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥65,800	¥18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	¥58,800	¥20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥142,000	¥35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥128,000	¥38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥248,000	¥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥168,000	¥48,000

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771

PC-8801	¥228,000	¥22,000
PC-8801〔漢字ロム付〕	¥266,000	¥25,000
PC-8801 II10	¥168,000	¥33,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥275,000	¥58,000
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥89,000
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕	¥148,000	¥73,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕	¥178,000	¥85,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥85,000
PC-8801FH20	¥138,000	¥85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕	¥138,000	¥92,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥98,000
PC-8801FA	¥168,000	¥110,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥98,000
PC-8801MH	¥208,000	¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕	¥208,000	¥124,000
PC-8801MA	¥198,000	¥130,000
PC-88VA	¥298,000	¥169,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕	¥39,800	¥9,800
256K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕	¥14,800	¥12,800
512K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕	¥20,000	¥16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	¥45,000	¥28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	¥58,500	¥38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕	¥245,000	¥60,000
PC-9801U2	¥298,000	¥88,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥190,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥169,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥398,000	¥108,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥148,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥348,000	¥158,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥198,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥208,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕	¥390,000	¥現金特価
PC-9801VX2	¥433,000	¥238,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥400,000
PC-98LT model 11	¥238,000	¥154,700
PC-98LT model 21〔新品同様〕	¥288,000	¥187,200

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕	¥39,800	¥15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕	¥89,000	¥18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕	¥49,800	¥19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕	¥148,000	¥38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕	¥89,800	¥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕	¥99,800	¥35,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕	¥99,800	¥32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕	¥29,800	¥11,000

●ドット漢字プリンター

RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕	¥129,000	¥30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕	¥119,800	¥26,000

●熱転写漢字プリンター

PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	¥59,800	¥39,800
PC-PR406M〔新品〕	¥59,800	¥46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕	¥79,800	¥48,000
PC-PR101TL2〔新品〕	¥79,800	¥現金特価
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕	¥69,800	¥46,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	¥99,800	¥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕	¥176,000	¥30,000

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101	¥238,000	¥58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	¥138,000	¥92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥163,000	¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥124,000	~~¥98,000~~

●24ドット15インチ漢字プリンター

PC-PR201	¥298,000	¥78,000
NM-9400S〔新品同様〕	¥310,000	¥98,000
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕	¥258,000	¥148,000
PC-PR201H	¥288,000	¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥245,000	現金特価
PC-PR201V2〔15カラープリンター〕〔新品限定8台〕	¥298,000	現金特価
PC-PR201F	¥188,000	¥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	¥158,000	¥100,000
NM-9950〔カラープリンター〕	¥245,000	¥125,000
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕	¥245,000	¥159,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕	¥177,000	¥84,800

●その他

PC-IN502〔イメージスキャナ〕	¥99,800	¥67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	¥149,800	¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	¥165,000	¥126,000

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕	¥198,000	¥118,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕	¥118,000	¥74,800
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕	¥230,000	¥159,800

SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕	¥39,800	¥23,800
CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕	¥49,800	¥4,800
シャープオリジナルディスク〔5'2HD、10枚〕	¥24,000	¥3,350
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕	¥18,000	¥2,350

本体

MZ-1500	¥89,800	¥23,800

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

①うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。（離島の方は代引できませんのでご了承下さい。）

②もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～22:00
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

SHARP

MZ-2200〔DR付〕	¥147,800	¥ 10,000
MZ2500/30	¥199,800	¥ 62,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕	¥199,800	¥120,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000	¥148,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000	¥245,000
ディスプレー		
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 49,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥ 99,800	¥ 49,000
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕	¥ 89,800	¥ 69,800
CZ-880D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥109,800	¥ 72,000
CZ-880D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥109,800	¥ 86,000
The.X-1		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥155,000	¥ 49,000
X-1Turbo II〔本体〕	¥178,000	¥ 65,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥119,800	¥ 60,000
CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕	¥168,000	¥ 72,000
CZ-870D〔X-1Turbo III〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 64,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 72,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 16,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥ 89,800	¥ 39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥ 49,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	¥ 10,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥ 10,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥ 10,000
CZ-802C〔X-1D本体〕〔新品同様〕	¥198,000	¥ 19,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 37,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 39,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	¥ 14,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800	¥ 16,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥ 54,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	¥ 59,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥ 99,800	¥ 76,000
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥ 99,800	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥ 92,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥102,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-880DB〕〔新品同様〕	¥347,800	¥188,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ600D〕	¥498,800	¥333,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000	¥現金特価
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥ 15,800	¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥ 15,800	¥ 13,800
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥ 38,000	¥ 15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥ 24,800	¥ 17,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥ 24,800	¥ 19,800
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕	¥ 59,800	¥ 28,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥ 49,800	¥ 34,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥ 49,800	¥ 37,800
CZ-502F〔5'デュアルディスク〕	¥ 99,800	¥ 58,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥ 39,800	¥ 22,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	¥ 18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥ 11,800	¥ 9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥ 33,800	¥現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥ 12,800	¥ 11,700

※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター		
CZ-80PK	¥123,800	¥ 19,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥ 54,800	¥ 9,800
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 48,000
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 54,800	¥ 28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥ 79,800	¥ 37,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 42,800
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕	¥134,800	¥ 19,800
ポケコン		
PC-1246DB〔新品同様〕	¥ 7,900	¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥ 11,000	¥ 8,600
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
PC-1360K〔新品〕	¥ 36,800	¥ 29,000
PC-1500	¥ 59,800	¥ 17,000
CE-150〔PC-1500/1用プリンター〕〔新品〕	¥49,800	¥ 9,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 69,800	¥ 55,000

FUJITSU

本体		
FM-7	¥126,000	¥ 15,000
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 18,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 59,000
FM-77L4	¥238,000	¥ 62,000
FM-77D2	¥228,000	¥ 54,000
FM-77AV1	¥128,000	¥ 59,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 69,000
FM-77AV20EX〔本体〕	¥128,000	¥ 88,000
FM-77AV40EX〔本体〕	¥168,000	¥118,000
ディスプレー		
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 67,800	¥ 26,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ〕〔新品同様〕	¥ 79,800	¥ 39,800
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥ 49,800	¥ 29,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔21Pケーブル付〕〔新品〕	¥ 49,800	¥ 34,000
フロッピーディスク		
MB-27611	¥128,000	¥ 58,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000	¥ 52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕	¥ 85,000	¥ 58,000
LFD550FM〔5'ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕	¥ 98,000	¥ 68,800
プリンター		
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥ 64,800	¥ 28,000
FMPR-353A〔15'ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000	¥103,000
FMPR-302A〔10'ドットプリンター〕〔新品〕	¥128,000	¥ 98,000
FMPR-203B2〔10'熱転写カラープリンター〕〔新品〕	¥ 80,000	¥ 60,000
データレコーダ		
MB27502	¥ 12,800	¥ 7,200
MB27501	¥ 12,800	¥ 6,000
PHC-DR II〔新品〕	¥ 12,800	¥ 9,200

EPSON・日立・SONY・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥189,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥289,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥159,800
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	¥249,800
PC-286CD〔ディスプレー〕	¥118,000	¥ 59,800
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000	¥230,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥110,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800	¥ 30,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800	¥ 15,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	¥ 35,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000	¥ 38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	¥ 15,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥ 80,300	¥ 35,000

〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕

MSX

TH14GI〔2000文字アナログMSX使用可能ディスプレーテレビ〕	¥ 66,000	¥49,800
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	¥ 79,800
FS-4600F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロパソコン〕〔新品同様〕	¥138,000	¥ 99,800
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥ 59,800	¥ 13,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 79,800	¥ 19,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 49,800	¥ 39,800
FS-FD-1〔MSX用3.5'ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 35,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 34,800	¥ 14,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥ 34,800	¥ 13,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 46,800	¥ 9,800
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 79,800	¥ 9,800
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥ 59,800	¥ 24,000
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 49,800	¥ 13,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800	¥ 10,000
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕	¥ 29,800	¥ 21,800
FS-A1mk2〔ナショナルMSX₂ 128k〕〔新古品〕	¥ 29,800	¥ 24,900
FS-A1F〔ナショナルMSX₂ 3.5'FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800	¥ 48,800
PHC-23〔MSX₂128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	¥ 24,800
HB-F1〔SONY MSX₂ 128k〕	¥ 32,800	¥ 23,800
HB-F1/II〔SONY MSX₂ターボ付〕〔新品同様〕	¥ 29,300	¥ 26,800
HB-F1XD〔SONY MSX₂ 3.5'FDD内蔵〕〔新品同様〕	¥ 54,800	¥ 43,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5'IDDソフト〕〔新品同様〕	¥ 12,800	¥ 9,000
NGA II〔MSX用モデム〕〔新品〕	¥ 14,800	¥ 11,800
リンクスソフト〔MSX用ROM〕〔新品〕	¥ 5,000	現金特価
リンクスネットワーク〔NT-190〕〔新品〕	¥19,800	¥ 14,800

FS-A1MK II 及びFS-A1Fをお買上げいただいた方全員にリンクスネットワーク〔定価¥19,800〕をプレゼント。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…／そんな時でも大丈夫／ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5"2DD・5"2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
殺意の接吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
Art of War 海戦版	5FD	9,800	9,120
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
セイレーン	5FD	7,800	7,260
三国志	5FD	14,800	13,770
ベトナム1968	5FD	9,800	9,120
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
ヤシャ	5FD	7,800	7,260
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8,800	8,190
ドーム	5FD	9,800	9,120
ティル・ナ・ノーグ	5FD	9,500	8,840
○星占術	5FD	18,000	16,740
パワフルまあじゃん	5FD	6,800	6,330
ファンタジー3	5FD	9,800	9,120
坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ガンダーラー	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム	5FD	8,200	7,630
ヒラニプラ	5FD	7,800	7,260
アークティック	5FD	9,800	9,120
振飛車	5FD	7,800	7,260
雀豪	5FD	8,800	8,190
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,190
ファンタジー・ナイト	5FD	7,800	7,260
囲碁	5FD	12,800	11,910
億万長者	5FD	9,800	9,120
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
維新の嵐	5FD	9,800	9,120
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
上海	5FD	6,500	6,050
ワールドゴルフ 2	5HD	7,800	7,260
ザナドゥ	2FD	7,800	7,260
めぞん一刻 2	5FD	7,800	7,260
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
昇龍（将棋）	5FD	7,800	7,260
サジリ	5FD	9,800	9,120
魔神宮	5FD	9,800	9,120
ディーダッシュ	5FD	7,800	7,260
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ウォーニング	5FD	6,800	6,330
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻	5FD	7,800	7,260
日本縦断セスナフライト	5FD	9,800	9,120
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	5FD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
エルスリード戦史	5FD	8,000	7,440
フロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
★東京女子高生セーラー服	5FD	4,800	4,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★勝手に成ジャン	5FD	6,800	6,330
★美少女スタジオカット	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物 3	5FD	4,000	4,000
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★リップスティック①～⑤	5FD	各3,000	各3,000
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★ふぇありぃている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★少女伝説	5FD	6,800	6,330
★オレンジの媚薬	5FD	6,800	6,330
★華麗なえっち	5FD	5,800	5,400
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260

5"2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
ソーサリアン	2DD	9,800	9,120
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
パンガー	2DD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	2DD	7,800	7,260
★ポッポレモン	2DD	7,800	7,260

3"52HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	10,980
スターシップランデブー	2HD	8,800	8,190
ダイレス	2HD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
レニングラード	5FD	6,800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,300
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
SHOGI 88	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
プラスティ	5FD	7,900	7,350
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アマゾネスの秘宝	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻 VA対	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
ジンギスカン・サウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街VA対	5FD	6,800	6,330
★ロリータバイオレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップVA対	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

8800SRシリーズ

VA対応シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
イース SR	5FD	7,800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7,800	7,260
アンジェラス SR	5FD	8,200	7,630
ディー・ダッシュSR	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
ウィングマン・スペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクションSR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ビンビン物語 SR	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフ2SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻2 SR	5FD	7,800	7,260
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
スティル・ソードSR	5FD	6,800	6,330
サジリ SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
スターシップランデブーSR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
アルギースの翼 SR	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
華三眩 SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8,000	7,440
ビーチヘッド SR	5FD	6,800	6,330
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
抜忍伝説番外SR	5FD	3,000	3,000
ヤシャ外伝1－2名 SR	5FD	4,800	4,450
ハイデッカー SR	5FD	7,800	7,260
フロ野球養成ギプスSR	5FD	3,900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6,800	6,330
イース 2	5FD	7,800	7,260
ドーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
ヒラニプラ SR	5FD	7,800	7,260
ハッカー SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアムサウンドボード2 SR	5FD	12,800	11,910
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
プラジェータ SR	5FD	7,800	7,260
アウトテンダース SR	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
★東京女高生セーラー服 SR	5FD	4,800	4,600
★天使たち番外編 II	5FD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物 3	5FD	4,000	4,000
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400

SR、MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バスタード・スペシャル SR	5FD	6,800	6,330
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
リトル・コンピューターSR	5FD	6,800	6,330
ザナドゥ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9,800	9,120
陽あたり良好SR	5FD	7,800	7,260
ウォーニング SR	5FD	6,800	6,330
第4のユニットSR	5FD	6,800	6,330
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム3 SR	5FD	9,800	9,120
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,300	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありぃている SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
T.D.F. VA	2HD	6,800	6,330
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォー VA	5FD	9,800	9,120
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望	T/B	4 500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6,330
棋太平	T/B	4 500	4,170
オペレーショングレネード	T/B	4 800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4 800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4 800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4 800	4,440
ナイザー	T/B	4 100	3,800
軽井沢誘拐案内	T/B	4 800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4 800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4 800	4,440
カリオストロの城	T/B	4 800	4,440
7万光年セット	T/B	7 800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440

5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ドーム	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
サイダーユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

FM-77

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドゥ	3FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
殺意の口吻	3FD	5,800	5,400
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
第4のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★美しき獲物 3	3FD	4,000	4,000
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330

AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
ヤシャ AV	3FD	7,800	7,260
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
ドーム AV	3FD	9,800	9,120
シルフィード AV	3FD	6,800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6,800	6,330
フロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,700
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニプラ AV	3FD	7,800	7,260
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
フロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

X1 T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジック	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドゥ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440
オペレーショングレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
棋太平	T/B	4,500	4,170
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★ロ説き方教えます	T/B	6,800	6,330
★エリカ	T/B	4,800	4,440

X1 5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

ガイフレーム	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
パワフルまあじゃん	5FD	6,800	6.330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ドーム	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
バスタード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ディーダッシュ	5FD	7,800	7,260
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
ドーム	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★美しき獲物 3	5FD	4,000	4,000
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★成田でジャンケン	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260

X1 ターボシリーズ

三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醜罹(サジリ) T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
ハウメニロボット T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球養成ギブス T専	5FD	3,900	3,700
サジリ T専	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛をT専	5FD	7,200	6.700
ワールドゴルフII T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	8,800	8,190
ジンギスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 T	5FD	12,300	11,910
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
プラジェータ T	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー T	5FD	7,800	7.260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53.900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
ドーム	2HD	9,800	9,120
ラスヴェガス	2HD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,260
魔神宮	2HD	9,800	9,120
殺意の接吻	2HD	5,800	5,400
上海	2HD	6,500	6,050
源平討魔伝	2HD	7,800	7,260
麻雀狂時代	2HD	7,800	7,260
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7,800	7,260
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,330
アルカノイド	2HD	7,800	7,260
ツインビー	2HD	7,800	7,260
ビジネスPRO68K	2HD	68,000	63,240
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	17,490
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バトルシティー	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6.330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ドーム	3FD	9,800	9,120
雑学オリンピック	3FD	6,800	6,330
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ドーム	3FD	9,800	9,120
★成田でジャンケン	3FD	6,800	6.330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
プレデター	ROM	5,800	5,400
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,400
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
ドラゴン・バスター	ROM	5,800	5,400
ドルイド	ROM	6,800	6,330
大戦略	ROM	7,800	7,260
谷川の将棋指南 2	ROM	5,500	5,120
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ディープダンジョン 2	ROM	6,800	6,330
うっでぃぽこ	ROM	6,800	6,330
ファイア・ボール	ROM	6,800	6,330
魔神宮	ROM	7,800	7,260
ブレイクショット	ROM	5,800	5,400
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
マース	ROM	6,800	6,330
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
ラスタンサーガ	ROM	5,800	5,400
ヤシャ	ROM	7,800	7,260
F15・ストライクイーグル	ROM	5,800	5,400
実戦麻雀	ROM	6,800	6,330
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5.400
FDシリーズ			
ヘルツォーク	2DD	6,800	6,330
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
刑事大打撃	2DD	6,800	6,330
ディーダッシュ	2DD	7,800	7,260
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
キャンキャンコレクション	2DD	5,800	5,400
サイキックウォー	2DD	8,800	8,190
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,260
パズルインロンドン	2DD	6,800	6,330
F15・ストライクイーグル	2DD	5,800	5,400
抜忍伝説	2DD	9,800	9,120
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
雑学オリンピック	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
ガンダーラー	2DD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	2DD	7,200	7,260
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,330
テスタメント	2DD	7,800	7,260
ワールドゴルフ 2	2DD	7,800	7,260
ハウメニロボット	2DD	7,800	7,260
陽あたり良好	2DD	5,800	5,400
ハル・ノート	2DD	29,800	27,700
写夢猫(ビデオ編集)	2DD	29,800	27,700
文名人(ワープロ)	2DD	19,800	18,400
魔神宮	2DD	7,800	7,260
サジリ	2DD	6,800	6,330
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,260
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440
★殺しのドレス	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7,800	7,260
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★勝手に成ジャン	2DD	6,800	6.330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

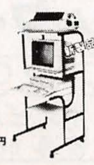
商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
パロディウス	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
ザナドゥ	ROM	7,800	7,260
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
マース	ROM	6,800	6,330
スクーター	ROM	4,900	4,540
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ディープダンジョンII	ROM	6,800	6,330
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
ボンバーキング	ROM	6,200	5,770
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
ブレイク・ショット	ROM	5,800	5,400
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
あけみとモアイの占い	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ベガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
パロディウス	ROM	5,800	5,440
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7,800	7,260
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ソフィア	ROM	5,300	4,930
シャロム	ROM	5,980	5,570
ドラゴンクエスト 2	ROM	6,800	6,330
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,540
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
MSX-Cライブラリー	ROM	14,800	13,770
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52D	10枚入	8,500	1,500
データライフ52DD	10枚入	10,000	1,700
データライフ52HD	10枚入	17,000	1,980
フジ 52D	10枚入	8,000	2,000
フジ 52HD	10枚入	18,000	3,500
マクセル 52D	10枚入	8,000	1,550
マクセル 52HD	10枚入	18,000	2,200
データライフ352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ352DD	〃	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A1F(3.5'FDD付MSX2)	54,800	48,800
MSXの必需品		
FS-A1MK II (MSX2)	29,800	25,800
HB-F1II (MSK2)	29,800	25,800
(MSX、MSX2用)		
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1.300

オリジナル
パソコンデスク
ED−3000
定価 22,800円
特価 16,800円



商品名	価格	割引価格
PASOKO・1000(三和電子ジョイスティック)	9,800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル	1,200	1,080
▶X-1周辺機器	価格	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	19,800
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11	17,800	16,800
PC-8801-17	49,800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	33,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラーC	49,800	29,800
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	38,800
CZ-820C、X-1G10本体	69,800	16,800
CZ-822C、X-1G30本体	118,000	57,800
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	49,800
HC-30	34,800	14,800

AN58C(RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド	12,800	「お電話にて」
PC-98,88,FM-7/77,X-1,MZ-2500ケーブル付		
ジャスト・サウンド・ライブラリー	5,800	「お電話にて」
PC-98,88,FM-7/77,X-1,MZ-2500		

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 *Information*	
8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL (　　)

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です
郵送料を忘れずに御注文下さい。

03(973)5578 **03(989)1121**
4月20日より電話番号が変わります。
営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

かならず安い!!価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

全国どこでもお電話1本!! 全国通信販売!! 月々3,000円よりクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21	NEC PC-9801VM21	NEC PC-9801UX21	NEC PC-88VA2	NEC PC-8801MA	NEC PC-8801FA	NEC PC-9801LV21
定価¥433,000	定価¥390,000	定価¥348,000	定価¥298,000	定価¥198,000	定価¥168,000	定価¥345,000
特価¥255,000	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安

NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD863S	NEC PC-TV352	TOEI FTC-12GTS-A1	SANYO CMT-147L	TAXAN SV-650
4050文字カラーモニター 0.39ピッチ アナログ	4050文字カラーモニター 0.39ピッチ アナログ	4050文字カラーモニター アナログ、ステレオアンプ スピーカー付	4050文字カラーモニターTV アナログ&デジタル	4050文字カラーモニター アナログ&デジタル 0.37ピッチ	4050文字カラーモニター アナログ & デジタル 0.39ピッチ	4050文字カラーモニター アナログ & デジタル 0.28ピッチ
定価¥89,800	定価¥99,800	定価¥118,000	定価¥115,000	定価¥79,800	定価¥79,800	定価¥89,000
特価¥52,000	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥75,000	特価¥49,800	特価¥47,800	特価¥44,800

NEC NM-9950II	brother M-1024IIPX	star AR-2415	star TR-24CL	NEC PC-PR101E	NEC PC-PR201TH	SANYO sanword 7 (SWP-M7)
136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	A4 カラー24ピン 熱転写漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	136桁15インチ 熱転写カラー漢字プリンター	ポータブルワープロ
定価¥245,000	定価¥99,800	定価¥144,000	定価¥69,800	定価¥99,800	定価¥145,000	定価¥35,800
特価¥144,000	特価¥55,000	特価¥78,000	特価¥36,800	特価¥77,000	特価¥114,000	特価¥29,800

全国どこでも 電話1本、即お届け!!

東京 03-462-2294

- 販売価格をご確認の上お申し込み下さい。
- セット又は単体の価格が¥30,000以上の商品は、すべて分割払いができます。お問い合せ下さい。
- 3～60回、又はボーナス併用の分割払いもOKです。
- 全商品、完全メーカー保証つきです。
- その他の周辺機器、ソフトも取扱っております。

SONY MSX2 HIT BIT PRO AV HB-F900(B)

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま、プロ並みのビデオ編集ができます。

定価¥148,000
特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12	11,040	10,500
20	6,840	6,600
36	6,000	3,900

NEC PC-98XL モデル2

定価¥575,000
特価 ¥414,000

回数	1回目	2回目以降
12	39,340	38,200
20	24,240	24,000
36	17,000	14,300
60	10,820	9,500

6インチカラーモニターTV CTV-600J

奥行ナント20cm。ファミコンやMSXもつなげます。
1ch～62chカラーTV
ビデオ入力端子つき
3電源方式

定価¥63,800
特価 ¥37,000

回数	1回目	2回目以降
3	12,880	12,800
6	6,720	6,500
12	3,670	3,400

EPSON PC-286V (STD)

NEC・PC-9801VX21と同じ機能でこの価格 絶対お買得!

定価¥298,000
特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12	20,890	20,200
20	12,740	12,700
36	7,750	7,600
60	7,220	5,000

SHARP パソコンテレビ X1G 10

限定20セット

CZ820CE(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980

写真のTVは別売りです。

そのままTVにつなげます。

合計定価¥72,780
現金特価 ¥19,800

SHARP X1 turboZ セット

限定10セット

CZ880CB (本体)
CZ880DB (純正ディスプレイ)

合計定価¥327,800
特価 ¥185,000

回数	1回目	2回目以降
15	14,000	13,800
24	11,300	9,000
36	7,250	6,400
60	7,500	4,200

SHARP パソコンテレビ X1G 30 セット

CZ822CB(本体) ¥118,000
CZ820DB(専用ディスプレイTV) ¥79,800

合計定価¥197,800
特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
12	10,990	10,000
18	6,960	6,900
24	6,720	5,300
36	6,750	3,700

SHARP X1 twin セット

CZ-830CB本体 ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000

合計定価¥197,300
特価 ¥149,000

回数	1回目	2回目以降
10	16,610	16,200
18	10,060	9,400
36	7,750	5,100
60	5,020	3,400

お申し込み方法

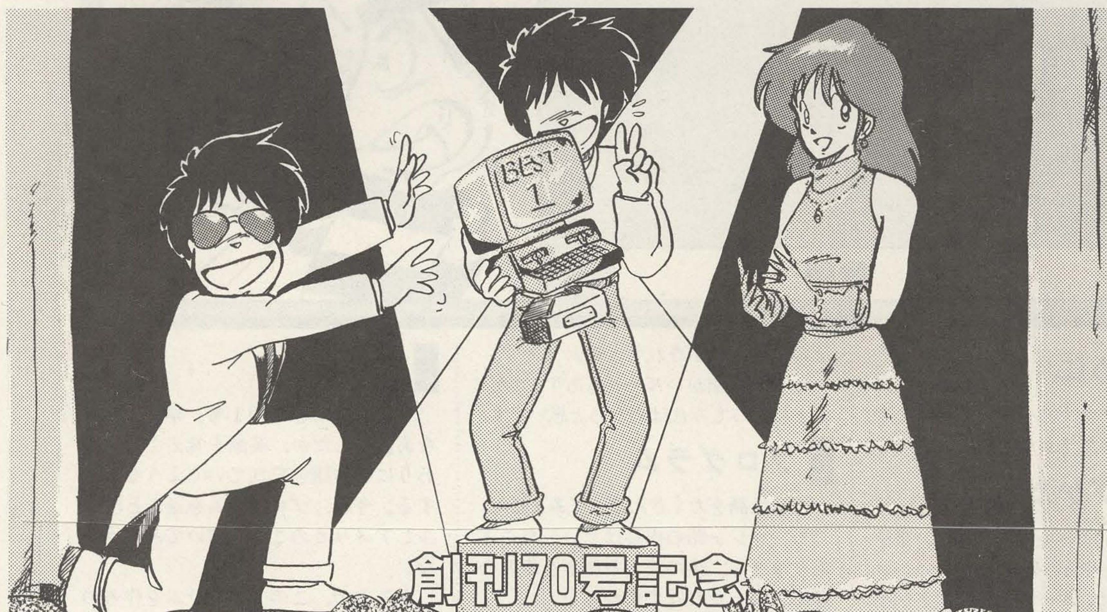
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー

パソコン情報センター

☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

BM特選 プログラム・コーナー



創刊70号記念 「ザ・ベスト・プログラマー」コンテスト実施中

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG" というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr.用

ボールを操るアクション・ゲーム

OTOS
オトス

太田　俊輔

はじめに

ベーシックマスターを救うためにやってきたプログラムだっ!!

あそびかた

はねまわるボールを操作して，空中に浮かぶ敵をやっつけてください。

英数キーで，ボールのバウンドが小さくなり，カナキーで大きくなります。そして，ボールを敵の上にうまく落とすと，敵は沈んでいきます。タイムが100になる前に，すべての敵を沈めると，ラウンド・クリアです。10面をクリアすると，1～10面までのタイムとその平均が表示されて，終わりです。

いろいろ細かいルールもありますが，あとはやってみればわかると思います。

プログラム

マシン語をたくさん使ってみました。でも，マシン語の内容はたいしたことありません。僕の使える命令を組み合わせていっただけですから…。

ところで僕は，スタック・ポインタの使いかたと，割り込みっていうのがわからない。だれか教えてくれー。

あと，340行の20を変えると，タイムの進みぐあいを調整できます。

さいごに

アメリカにきて約1年。早いもんだなあ。なんだか，英語を覚えていくかわりに日本語を忘れていくような気がする。今度，プログラムを送るときは，少しアメリカのことを書いてみようかな。

ところで，このプログラムを作るのに1か月くらいかかったけど，その間，学校の宿題も，テストの勉強も，なんにもしてなかったなあ。なんだか先生たちに見捨てられてしまったような気がする…。明日からしばらくの間，まじめにやろう。それでは，さようなら。

◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

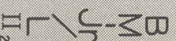
▶《写真2》はねまわるボールを操って敵をやっつける

◀《写真3》ボーン！ほら，敵の上にボールを落とすのだ

OTOSのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM □□□□□□ O T O S □□□□□
30 REM
40 RANDOMIZE :DIM M$(4),Y$(11):LET H=19
50 LET A$=CHR$($91,$22,$91,$A,8,8,8,1,7,$9D,1,5)
60 LET M$(1)="Uト":LET M$(2)="Dト":LET M$(3)="Uソ":LET M$(4)="ソ"
70 IF PEEK($27F6)<>$30 THEN GOSUB 1080
80 GOTO 860
90 REM
100 REM .............. SCREEN
110 REM
120 CLEAR :LET N=0
130 POKE $3000,0,5:POKE $3008,1,$FF,3,$8F
140 POKE $300C,3,$8F,5,5,1:POKE $3015,0
150 FOR I=0 TO 31
160 LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($85):LET CURSOR=I,21:PRINT CHR$($85)
170 NEXT I
180 FOR I=2 TO 20
190 LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($86):LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($86)
200 NEXT I
210 POKE $120,$84:POKE $13F,$83
220 POKE $3A0,$81:POKE $3BF,$82
230 LET CURSOR=2,0:PRINT "TIME: 000          ROUND:";R
240 LET CURSOR=0,22:PRINT CHR$($94);SPC$(19);CHR$($94)
250 FOR I=1 TO 19
260 LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($85);
270 IF I<7 THEN PRINT CHR$(B,$90)
280 NEXT I
290 CALL $2720:LET C=PEEK($3011)
300 MUSIC V3T3P1#ラRフR#ラRフR#ラRP2フソラV4
```

《OVER FLOW》ゴールデン・ウイークはどうでしたか？楽しかったことがたくさんあったでしょう。そのうれしさをOFをとおしてみなさんにもわけてあげましょう。どしどしお便り待ってます。参加希望者は綴じ込みハガキで。



```
310 REM
320 REM ················ MAIN
330 REM
340 LET N=N+1:IF N>20 THEN LET N=0:CALL $24B0
350 IF PEEK($3010)=0 THEN MUSIC P9R:GOTO 570
360 IF RND(10)<1 THEN CALL $25F0
370 CALL $24F0:CALL $2530
380 CALL $2650:CALL $2610
390 LET P=PEEK($3000):IF P=0 THEN GOTO 340
400 MUSIC "T1PO"+M$(P):POKE $3000,0
410 LET P=PEEK($3015):IF P=0 THEN GOTO 340
420 LET C=C-P:IF C<1 THEN MUSIC P6R:GOTO 470
430 POKE $3015,0:GOTO 340
440 REM
450 REM ············ ROUND UP
460 REM
470 LET B$="V3T3P1#ララソファラ"
480 MUSIC B$+B$+B$+"P5#ラV4"
490 FOR I=8 TO 10
500 LET CURSOR=I,0:LET T$=CURSOR$
510 LET Y$(R)=Y$(R)+T$:NEXT I
520 IF R=10 THEN GOTO 650
530 LET R=R+1:GOTO 120
540 REM
550 REM ·········· GAME OVER
560 REM
570 LET CURSOR=10,7:PRINT " GAME OVER "
580 LET CURSOR=7,15:PRINT " PUSH [SPACE] KEY "
590 MUSIC T3Q2V3P5ソミファソP8ミQOV4
600 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 600
610 GOTO 860
620 REM
630 REM ·············· オメデトウ
640 REM
650 CLEAR :LET X=12:LET CURSOR=6,6:PRINT "ROUND"
660 LET CURSOR=2,2:PRINT A$:LET CURSOR=27,2:PRINT A$
670 LET CURSOR=8,3:PRINT "CONGRATULATIONS !"
680 FOR I=1 TO 10:IF I=10 THEN LET X=11
690 LET CURSOR=X,I+5:PRINT I;". ";Y$(I);" SEC."
700 LET T=T+VAL(Y$(I)):NEXT I
710 LET T=INT(T/10):LET CURSOR=12,17:PRINT "AV. ";T;" SEC."
720 LET CURSOR=16,17:PRINT "O"
730 IF T<H THEN LET H=T:LET CURSOR=9,20:PRINT "YOU GOT A HI-AV. !":GOTO 760
740 LET CURSOR=9,20:PRINT "HI-AV. ";H;" SEC."
750 LET CURSOR=16,20:PRINT "O"
760 FOR I=1 TO 2
770 MUSIC T3Q2P6ソファミP1ソファミソファミソファミ
780 MUSIC Q2P6UソUフUミP1UソUフUミUソUフUミUソUフUミ
790 MUSIC T2P4ミP2ミP7ソP4ミP2ミP7#ラ
800 MUSIC P4UミP2UミP7UソP4UミP2UミP7U#ラ
810 MUSIC P3UトラUトUミUトUミUフUミUフP4UソP2UソP8Uミ
820 NEXT I:MUSIC P9RQQ
830 REM
840 REM ··············· TITLE
850 REM
860 CLEAR :LET R=1:PRINT :POKE $3012,$27,$53
870 FOR I=1 TO 11:LET Y$(I)="":NEXT I
880 PRINT TAB(10);"         @@"
890 PRINT TAB(10);"  オ ト ス  @  "
900 PRINT TAB(10);"        @   "
910 PRINT TAB(10);"     @   @  "
920 PRINT TAB(10);"   @@@   @  "
930 PRINT TAB(10);"@@@ @ @@@ @ "
940 PRINT TAB(10);"@ @ @ @ @  @"
950 PRINT TAB(10);"@@@ @ @@@  @"
960 PRINT TAB(10);"     @     @ "
970 PRINT TAB(10);"      @@@@@  "
980 CALL $24DA
990 LET CURSOR=12,11:PRINT A$
1000 LET CURSOR=8,16:PRINT "PUSH [SPACE] KEY"
```

```
1010 LET CURSOR=9,22:PRINT "MADE IN U.S.A."
1020 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 1020
1030 LET B$="T1POレトレミファラ":MUSIC B$+B$+"UトUレUミUフP7R"
1040 GOTO 120
1050 REM
1060 REM ······· READ & WRITE
1070 REM
1080 CLEAR :LET A=$24B0
1090 LET CURSOR=13,10:PRINT "W A I T"
1100 FOR I=1190 TO 1710 STEP 10:LET C1=0
1110 FOR J=1 TO 16:READ D$:LET D=VAL("$"+D$)
1120 POKE A,D:LET C1=C1+D:LET A=A+1:NEXT J
1130 READ D$:LET C2=VAL("$"+D$)
1140 IF C2=C1 THEN NEXT I:RETURN
1150 LET CURSOR=10,15:PRINT "ERROR IN";I;CHR$(7):END
1160 REM
1170 REM ················· DATA
1180 REM
1190 DATA B6,01,0A,B1,39,27,04,7C,01,0A,39,B6,30,B7,01,0A,3DE
1200 DATA B6,01,09,B1,39,27,04,7C,01,09,39,B6,30,B7,01,09,3DB
1210 DATA B6,31,B7,01,08,7F,30,10,39,00,CE,01,20,A6,00,B1,485
1220 DATA 40,26,04,B6,60,A7,00,08,8C,02,60,26,F0,39,00,00,43C
1230 DATA B6,EE,C0,F6,30,01,B1,7F,27,05,B1,EF,27,15,39,C1,75D
1240 DATA 12,26,01,39,5C,F7,30,01,CE,03,C1,BD,F0,03,86,90,64E
1250 DATA A7,00,39,C1,01,26,01,39,5A,F7,30,01,CE,03,C1,BD,5D3
1260 DATA F0,03,86,90,A7,00,86,85,A7,01,39,00,00,00,00,00,49C
1270 DATA CE,25,DB,F6,30,0E,BD,F0,03,A6,00,FE,30,0C,B1,00,710
1280 DATA 27,0B,B6,30,08,B1,FF,27,03,08,20,01,09,B6,30,09,3EB
1290 DATA B1,FF,27,07,C6,20,BD,F0,03,20,0E,C6,E0,BD,F0,03,7CB
1300 DATA FF,30,0C,7A,30,0C,FE,30,0C,A6,00,B1,20,27,2A,00,4C3
1310 DATA 00,00,00,00,00,00,B1,B6,27,15,70,30,09,B6,30,01,2D3
1320 DATA B7,30,0E,B7,30,0F,20,0A,5F,5C,F7,30,09,20,03,70,493
1330 DATA 30,08,FE,30,0A,FF,30,0C,39,B6,30,0E,B1,30,0F,22,4EA
1340 DATA 0D,F6,30,09,C1,01,27,03,4A,20,07,4C,20,04,5F,5C,3C4
1350 DATA 20,F2,B1,00,27,FB,B1,12,22,1B,B7,30,0E,F7,30,09,5A7
1360 DATA FF,30,0C,B6,20,FE,30,0A,A7,00,FE,30,0C,FF,30,0A,633
1370 DATA B6,94,A7,00,39,B0,05,20,E1,01,01,00,01,00,00,01,384
1380 DATA 00,00,01,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,002
1390 DATA CE,01,41,A6,00,B1,91,27,0B,B1,93,27,0D,08,BC,03,4D9
1400 DATA 3F,26,F0,39,B6,93,A7,00,20,F3,B6,91,A7,00,20,ED,72C
1410 DATA CE,01,62,A6,20,B1,22,27,07,08,BC,03,3E,26,F4,39,4F0
1420 DATA A6,00,B1,20,27,02,20,10,09,A6,00,08,B1,94,27,08,39B
1430 DATA A6,01,B1,94,27,02,20,09,B6,B9,A7,20,B6,01,B7,30,552
1440 DATA 00,20,D6,00,00,00,00,00,F7,30,00,7C,30,15,39,00,317
1450 DATA CE,03,7D,FF,30,02,FE,30,02,A6,00,B1,B9,27,07,09,596
1460 DATA BC,01,B1,26,EE,39,A6,3F,B1,20,27,26,B1,B5,27,0B,566
1470 DATA C6,04,F7,30,00,C6,22,E7,00,20,E4,C6,03,BD,26,48,6B8
1480 DATA 09,FF,30,04,CE,26,FF,FF,30,06,BD,26,D0,FE,30,02,747
1490 DATA 20,CD,A6,41,B1,20,26,DB,C6,02,F7,30,00,09,FF,30,69A
1500 DATA 04,CE,26,FF,FF,30,06,BD,26,D0,FE,30,02,C6,1F,BD,7B1
1510 DATA F0,03,FF,30,04,CE,27,09,FF,30,06,BD,26,D0,FE,30,73A
1520 DATA 02,7E,26,5F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,105
1530 DATA FE,30,06,A6,00,08,FF,30,06,B1,7F,26,01,39,B1,00,4FB
1540 DATA 26,11,E6,00,08,FF,30,06,FE,30,04,BD,F0,03,FF,30,66B
1550 DATA 04,20,DD,FE,30,04,A7,00,08,FF,30,04,20,D2,00,20,527
1560 DATA 20,20,00,1D,20,20,20,7F,00,91,89,91,00,1D,07,9D,3AB
1570 DATA 05,7F,00,91,22,91,00,1D,07,9D,05,7F,00,00,00,00,30D
1580 DATA FE,30,12,A6,00,B7,30,11,B7,30,14,08,FF,30,12,EE,610
1590 DATA 00,FF,30,04,CE,27,13,FF,30,06,BD,26,D0,FE,30,12,663
1600 DATA 08,08,FF,30,12,B6,30,14,4A,B1,00,27,05,B7,30,14,43D
1610 DATA 20,DD,39,02,02,49,02,53,06,01,CE,02,44,02,4E,02,345
1620 DATA 59,02,C4,02,D9,05,01,EC,01,F0,02,8E,02,E4,02,F9,64E
1630 DATA 08,02,01,02,04,02,07,02,0A,02,13,02,16,02,19,02,070
1640 DATA 1C,08,01,87,01,96,02,06,02,17,02,85,02,98,03,04,28C
1650 DATA 03,19,0A,01,8E,01,CB,01,D1,02,08,02,14,02,88,02,2FF
1660 DATA 94,02,CB,02,D1,03,0E,09,01,D5,02,27,02,32,02,59,3DC
1670 DATA 02,AB,02,B6,02,BC,03,01,03,32,09,01,AC,01,B0,02,3C5
1680 DATA 4A,02,4E,02,52,02,E8,02,EC,02,F0,02,F4,0A,02,E1,59B
1690 DATA 03,24,03,27,03,2A,03,2D,03,30,03,33,03,36,03,39,1BC
1700 DATA 03,3C,0A,01,A4,01,B8,02,06,02,16,02,68,02,74,02,2A9
1710 DATA CA,02,D2,03,2C,03,30,00,00,00,00,00,00,00,00,00,200
```

★お父さんは,「パソコンを買うぞ!」って,FM-8を買おうとしています。影さん,助けて!P.S.僕がプログラムが組めるようになるまで,Dr.生きててね。(福島県田村郡・**吉田　淳11才**)……**【Dr.D:まだまだ。】**

作品No.6-2

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

風車をキャッチするんだって!?

WINDMILL（ウインドミル）

近藤　拓也



STORY

私は，貧乏だ。今日もなやみながら，ロープを渡っていた。すると上から神様の使いが降りてきて,「おまえに風車(かざぐるま)をやろう。それを売って暮らすがいい！」と言って風車を投げはじめた。

HOW TO PLAY

え～と，RUNするとレベルを聞いてくるので1～5の数字を入力してください(1がやさしい)。

さて，自分は[4]と[6]で動き，風車の落ちてくる位置の下で，風車をキャッチしてください。レベルによって風車を投げてくる回数がちがいます。風車は，ある程度取らないと，クリアできません(くわしくは，第1表参照)。7面まであります。

ABOUT PROGRAM

比較的短くまとまっていると思います。

Dr.Dが言っているように，できるだけIF文を減らし，論理式を使いました。あまりむずかしくないので，よく研究してみてください。

キャラクターが以前よりも，まともになっていると思います（じつは，作ったのは私ではない……)。

《第1表》 レベルと風車の関係

レベル	投げてくる回数	何%取ればクリアできるか
易 1	20回	40%
2	20回	50%
3	20回	60%
↓ 4	30回	70%
難 5	30回	80%

LAST

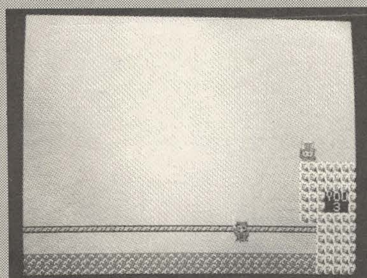
ついにレベル3のプログラムが月1本になって1年以上になってしまった。レベル3のユーザーの皆さん，がんばってレベル3を月に3本掲載できるベーマガにしよう。

CHECKER FLAG

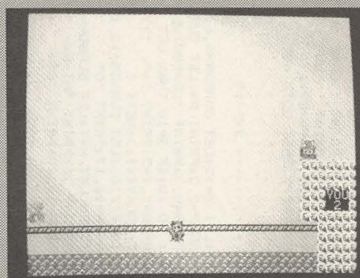
編：キャラクターがなかなかかわいいし,アイデアもいいですね。

Dr.D：プログラムも近藤君自身が言っているように，IF文を減らしてスピード・アップが図られておる。

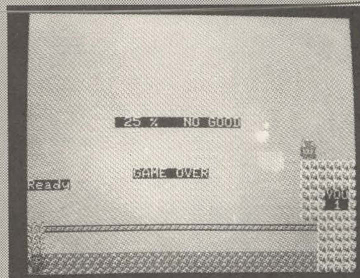
編：読者の皆さんも見習いましょう。



▲《写真1》投げてくる風車を受け取るのが目的だ。がんばれ



▲《写真2》おいおい，どこ行ってるんだい？風車は向こうだよ



▲《写真3》レベルによって受け取る数が決まっている。うーん，残念

★(サッちゃんのリズムで)♪影さんはネ，バケモノなんだ，ホントはネ♪（千葉県柏市・マッチうりのタークンこと二見　毅14才)……【編：だけど,かわいそうだから,影さんという名を付けてるわけだ♪影：なんだ。】

WINDMILLのプログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,,1:RANDOMIZE TIME:WIDTH 40:DEFINT A-Z
110 DIM X(8,16),Y(16):MEN=1:MAN=3
120 IF PEEK(&H6000)<>1 THEN GOSUB 390
130 GOSUB 570
140 GOSUB 500
150 GOSUB 530
160 GOSUB 440
170 X=0:V=1:U=0:R=0:F=0:POKE 278,32:GOTO 270
180 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ M A I N ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
190 P=PEEK(&HFFE0):VX=((P=190)*(X<32)-(P=183)*(X>0))*2:IF VX THEN 270
200 LOCATE X(V,U),Y(U):PRINT P$(3);:U=U+1:IF U=17 THEN 230
210 LOCATE X(V,U),Y(U):PRINT P$(2);:POKE &H7001,U*15:EXEC&H7002:GOTO 190
220 '
230 IF X(V,U-1)=X THEN BEEP:F=F+1
240 R=R+1:IF R=B THEN BEEP:GOTO 300
250 U=0:V=INT(RND(1)*(MEN+1))+1:GOTO 200
260 '
270 LOCATE X,20:PRINT P$(4);:X=X+VX
280 LOCATE X,20:PRINT P$(0);:GOTO 200
290 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ C L E A R ? ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
300 COLOR 7:G=F/R*100:LOCATE 10,10:PRINT G"%   ";
310 IF G>=W THEN PRINT   "GOOD";:MEN=MEN+1:GOTO 360
320              PRINT"NO GOOD";:MAN=MAN-1
330 POKE 278,32:LOCATE X,23:PRINT P$(0);:LOCATE X,21:PRINT P$(5);
340 LOCATE X,20:PRINT P$(5);:FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF MAN THEN 360
350 COLOR 7:LOCATE 12,15:PRINT"GAME OVER";:POKE&HFFE0,&H64::END
360 IF MEN=8 THEN 350
370 FORI=0TO1000:NEXT:POKE 278,32:GOTO 160
380 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ I G ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
390 POKE &HFFE9,1:FOR I=65 TO 81:FOR K=1 TO 3:READ A$:POKE &HFFEA,K-(K=3)
400 FOR L=0 TO 7:POKE &HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2))
410 NEXT:NEXT:NEXT:POKE &HFFE9,0:FOR I=&H7000 TO &H701F
420 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:POKE &H6000,1:RETURN
430 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ S C R E E N ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
440 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(39,"M");:NEXT:RESTORE 890
450 FOR I=1 TO 3:READ A,A$:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(34,A$);:NEXT
460 FOR I=1 TO 7:K=11+(I=2 OR I=1)*5:FOR J=1 TO K
470 LOCATE I+31,J+13:PRINT "Q";:NEXT:NEXT:LOCATE 32,12:PRINT P$(1);
480 COLOR 7:LOCATE 35,17:PRINT"YOU";:LOCATE 35,18:PRINT MAN;:RETURN
490 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ CHARACTER ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
500 RESTORE 790:Z$=CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$(29):FOR I=0 TO 5
510 FOR J=1 TO 2:READ A$(J):NEXT:P$(I)=A$(1)+Z$+A$(2):NEXT:RETURN
520 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ PATTERN READ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
530 FOR I=1 TO 16:READ A:Y(I)=A*2:NEXT
540 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 16:READ A:X(I,J)=A*2:NEXT:NEXT
550 POKE &H7000,5:POKE &HFFD4,128:POKE &HFFE0,4:POKE 278,32:RETURN
560 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ L E V E L ? ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
570 INPUT "LEVEL [1-5] ?",A:IF A>=6 OR A=<0 THEN 570
580 W=10*A+30:B=20-(A=5 OR A=6)*10:RETURN
590 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ D A T A ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
600 DATA F0F0C06061607079,0707F107F5948701,F0F0C06794948708
610 DATA 03030100004101C3,FBFBFEF88ECBFAC0,030301F8BBBAFA00
620 DATA BEDBEEF6F6F3E0DE,000400000000001E,81C4E0F0F0F0EFC0
630 DATA 3F6F3C393BF701DF,001000000000001E,C0908081830739C1
640 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0F10101018180000,CFD0D0D0D8D80000
650 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,F800080808001000,FB030B0B0B031000
660 DATA 020000000080FEFF,1F5B7B6F3F010100,BF9B9B9F40BEC0C1
670 DATA 03030307000078FF,FBBBBF07C868000,FBBBBBF703790181
680 DATA FFEFF7FEFEFFFFFF,00E0F0F1FC1B0B01,FF0E0401000303C1
690 DATA E18107083061DF8F,1E7CF8F7CF1EB000,1F7DF8F0C001A773
700 DATA C880010303E1E1FF,377FFEFCDC1E0E00,B070E0E0C000E0F0
710 DATA 8781C0C0E0FDF6FB,0000000000000603,793E5FDFEF4076FB
720 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF
730 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0006090060900384,0006090060900384
740 DATA FCFB3BD6D56FAFAF,00030306C4602020,FCFB3BD6D56FAFAF
750 DATA FFFFFF0000000000,00000000EFDEBD00,FFFFFF00EFDEBD00
760 DATA 7FFFC3DFC7DEC2FC,7EFFC3DFC6C0C070,7FFFFFFFFEFCFC70
770 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
780 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
790 DATA AB,CD,EF,GH,IJ,KL,MM,MM,PP,MM,OO,OO
800 DATA 5,4,3,2,1,0,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
810 DATA 16,16,16,15,14,13,12,11,10,9,8,8,8,8,8,8
820 DATA 16,16,16,15,15,14,14,13,12,12,12,12,12,12,12,12
830 DATA 16,16,15,14,13,12,9,7,5,3,1,0,0,0,0,0
840 DATA 16,16,15,14,13,12,11,10,9,8,8,9,10,11,12,13
850 DATA 16,15,12,9,6,3,1,0,1,2,3,3,3,4,4,4
860 DATA 16,16,16,16,16,15,14,13,11,10,9,7,5,3,2,2
870 DATA 16,15,14,13,12,11,8,6,4,2,1,1,1,2,3,3
880 DATA 16,16,16,16,16,16,14,13,11,9,8,6,4,6,8,9
890 DATA 20,P,23,N,24,N
```

★私のＸ１Ｇに，ＦＭ音源とカラー・イメージボードと，ＲＳ－232Ｃマウスボードと，マウスとZ's STAFFを付けたら，Ｘ１Ｚと呼ばせていただきます。(千葉県山武郡・**岡部康幸15才**)……**【編：うん，いいね。】**

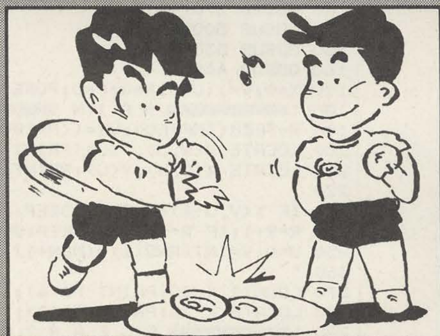
作品No.6-3

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

昔なつかしいメンコゲーム

メンコ

C3A16



▶ストーリー◀

ニタニタはアルバイトをはじめました。その内容はというと裏になったメンコを全部表にすればいいのです。「なんだ，簡単じゃないか」と思ってさっそく裏になったメンコを表にしようとしましたがニタニタは大切なことを忘れていたのです。自分には手がない！ということを……。「何かいい方法はないかなあ」とニタニタは考えこみました。やがて「そうだ！俺にはこのでかい口があった」と言って裏になったメンコに思いきり息を吹きかけました。うまい具合にそのメンコはひっくりかえって表になりました。しかし，ニタニタの口があまりにも大きいためそのまわりの表だったメンコも逆にひっくりかえって裏になってしまいました。さあ，ここからが腕の見せどころですよ。

▶遊びかた◀

図が表，■が裏です。裏のメンコをひっくりかえして全部表にすれば1面クリアです。Ⓐ，Ⓑで息を吹きかけます。Ⓐで強い息，Ⓑで弱い息を吹きかけます。強い息を吹きかけると自分を中心として5×5の範囲にあるメンコが全部ひっくりかえります。弱い息の範囲は自分を中心として3×3です。ひっくりかえるというのは裏だったら表，表だったら裏になるという意味です。それと，知らないとクリア不可能というテクニックもあるので捜してみましょう。

それから，AもBも1回息を吹くと体力が1減ります。体力が0になるかゲーム中スタート・ボタンで同じ面をやりなおすことができます。12面全部をクリアすると1面にもどります。

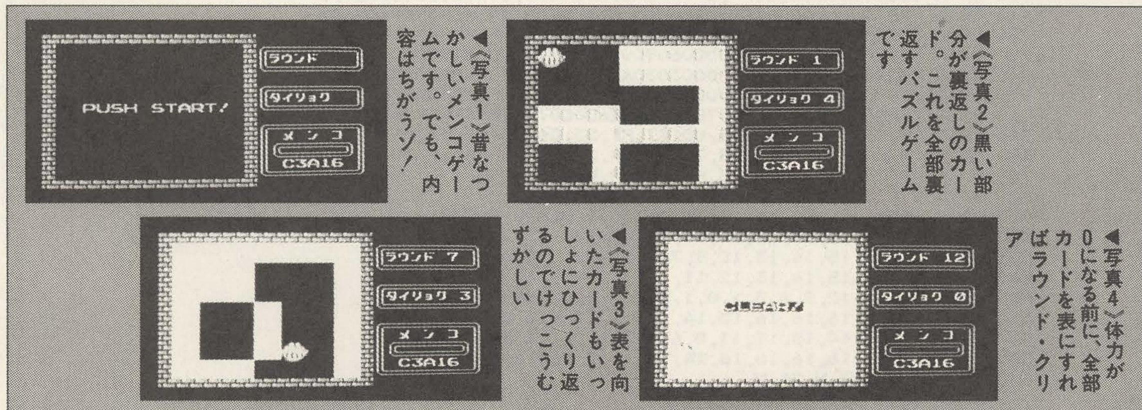
▶プログラム◀

データにまちがいがあると，データエラー，IN…と表示されるようになっていますが，これがいい加減なものですからデータの入力は慎重にしてください。2KBという制約なのでやむを得ず1/8データ圧縮（結果的には1/7）をしました。本当はもっと見やすくしたかったのですが……。そのかわり他の部分を見やすくしておきました。THENやコロンを省略して間をつめたらちょっとした改造ができるかもしれません。それと250行のCHR$をファンクション・キーに代入するとかなりかせげます。

データは1行が1面分になっています。データを全部入力するのはめんどうだ。という人は最初のMSの値12を変えてください。そうするとそれ以降のデータは入力しなくてもちゃんと動きます（もちろん入力しなかった面で遊ぶことはできません）。30行のRを変えると好きな面からはじめられます。データの最後の数はチェック用なのでいじらないでください。その一つ前，8文字あるうちの一番最後は必ず数字になっていますが，これは体力なのでここを変えると最初の体力が変わります（ただし1～9の間）。息を吹きかけたときの音は87年7月号のマシン語教室，課外授業を参考にしました。

▶最後に◀

プログラム作成中，とくに苦労した点はありませんでした。パズルゲームでは一番むずかしいと言われる面作り



◀〈写真1〉昔なつかしいメンコゲームです。でも，内容はちがうゾ！

◀〈写真2〉黒い部分が裏返しのカード。これを全部裏返すパズルゲームです

◀〈写真3〉表を向いたカードもいっしょにひっくり返るのでけっこうむずかしい

◀〈写真4〉体力が0になる前に，全部カードを表にすればラウンド・クリア

★VAに光を！（長崎県佐世保市・G.I. TAMA 16才）……【編：ベーマガではVAユーザーも見捨てていませんよ！投稿のプログラム・コーナーにもVA専用も載っけてるし，専用ソフトなんかも紹介していく予定です。】

もこれにはあてはまりませんでした。だって最初7×7のマス目を作って鉛筆でまっ黒にぬり，ひっくりかえしたときに消しゴムで消していけば自然にむずかしい面ができているのだから。

僕はパズルゲームしか作れません。今度，投稿するときもパズルゲームになるでしょう。しかし，いつかすごいシューティング・ゲームを作るつもりですからあてにしないで待っていてください。僕はV2.0とV2.1とV2.1Aのちがいがよくわかりません。とにかくSCR$が使えるバージョンで遊んでください。

★ ★

X: Y:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3				F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30									
4				F30															F30	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
5				F30															F30	J20	ラ	ウ	ン	ド				J20
6				F30															F30	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10
7				F30															F30									
8				F30															F30	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
9				F30															F30	J20	タ	イ	リ	ョ	ク			J20
10				F30															F30	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10
11				F30															F30									
12				F30															F30	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
13				F30															F30	J20		メ		ン		コ		J20
14				F30															F30	J20	I60	J30	J30	J30	J30	J30	I70	J20
15				F30															F30	J20	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J10	J20
16				F30															F30	J20		C	3	A	1	6		J20
17				F30															F30	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10
18				F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30									
19																												
20																												

《第1図》メンコのBGグラフィック

メンコのプログラム・リスト

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 1,2:MS=12:PLAY":V7"
20 PALETB 0,13,48,39,22
30 LOCATE 6,10:PRINT"PUSH START!":R=1:DIM R$(MS),C(MS)
40 IF STRIG(0)<>1 THEN 40
50 FOR I=1 TO MS:READ R$(I),C(I):NEXT
60 X=4:Y=4:VIEW:H=0:N=0
70 FOR J=1 TO 7:L=ASC(MID$(R$(R),J,1)):K=1:FOR I=1 TO 7
80 IF K AND L THEN V=I*2+2:W=J*2+2:GOSUB 250:GOTO 90
85 N=N+1
90 K=K*2:NEXT:NEXT:P=VAL(RIGHT$(R$(R),1)):GOSUB 260:IF N<>C(R) THEN 300
100 DEF MOVE(0)=SPRITE(11,H,1,8,0,1):POSITION 0,X*8+16,Y*8+24:MOVE 0:PLAY"EOC":X
=XPOS(0)/8-2:Y=YPOS(0)/8-3
110 S=STICK(0):T=STRIG(0)
120 IF T=1 THEN 280
130 IF T=4 OR T=8 THEN 160
140 H=(S=1)*(X<16)*3+(S=2)*(X>4)*7+(S=4)*(Y<16)*5+(S=8)*(Y>4):IF H=0 THEN 110
150 GOTO 100
160 POKE &H4015,8:POKE &H400C,63,0,4,0
170 A=T/2:FOR J=Y-A TO Y+A STEP 2:FOR I=X-A TO X+A STEP 2
180 IF (I>2)*(I<18)*(J>2)*(J<18) THEN 230
190 NEXT:NEXT:P=P-1:POKE &H4015,0:GOSUB 260
200 IF N=0 THEN 290
210 IF P=0 THEN 280
220 GOTO 110
230 IF SCR$(I,J)=" " THEN V=I:W=J:GOSUB 250:N=N-1:GOTO 190
240 LOCATE I,J:PRINT"  ":LOCATE I,J+1:PRINT"  ":N=N+1:GOTO 190
250 LOCATE V,W:PRINT CHR$(243)+CHR$(247):LOCATE V,W+1:PRINT CHR$(245)+CHR$(248):
RETURN
260 LOCATE 25,9:PRINT P
270 LOCATE 24,5:PRINT R:RETURN
280 LOCATE 8,9:PRINT"ﾔﾘﾅｵｼ!":PLAY"B2AGFGFEDFEDCC6:B6GFC":PAUSE 20:GOTO 60
290 LOCATE 8,10:PRINT"CLEAR!":R=R+1:PLAY"G2ECGECGABO4C6:C2EGCEGCEGO4C6":PLAY"O3:
O3":PAUSE 20:IF R>MS THEN R=1
295 GOTO 60
300 LOCATE 4,10:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｴﾗｰ IN";R*10+300:PAUSE
310 DATA ﾉﾉ@GﾐDD4,25
320 DATA >>>>>ﾐﾐ3,10
330 DATA ｼｼ3C;ﾐﾐ5,13
340 DATA ﾉ6*-*6ﾉ5,23
350 DATA ｱｱX44ﾁﾁ5,30
360 DATA ﾐﾐI>Iﾐﾐ6,10
370 DATA ﾄKT**VX6,24
380 DATA ｱｱｷｷｹOO4,24
390 DATA *AAA*ﾐﾐ8,23
400 DATA ﾐﾐﾈｼﾈﾐﾐ8,4
410 DATA ﾐUｼｼ｣｣｣5,13
420 DATA ｼｼﾈｴﾈｼｼ7,13
```

★やった！ついにX68000を買ったぞ！それと源平を買った。やっぱり源平はすごい！早くドラスピをだしてください。(広島県廿日市市・**アフターバンバン15才**)……【**影**：もう少し待ってネ！でも，できは完璧ですから!!】

作品No.6-4

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

高速スクロール・シューティング

不動明王子伝(ふどうみょうおうじでん)

遠藤　高志



★はじめに

やったぜ！大阪府立三国丘高校に合格したぜ（ちなみに14組5番だぁ）！この3か月間投稿もせずによく勉強（ドラクエⅢ？）したかいがあったなぁ………。伊藤くん，白野くん見てますか。

★STORY

不動明王の子「ハンニャラータ」が天下支配をもくろむ美井府一味を倒して，さらわれた巫女(みこ)の美夜を救うため二支刀(りゃんしとう)を手に取り大草原を突き進むのであった。

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
M，N	敵の座標
J，JJ	ジャンプについて
K	刀について
SC	スコア
LF	体力
Z	月のX座標
SX	スクロール座標
SP	自分のスプライト・パターン
S	コントローラ
D	ボスのスプライト番号
E	ボスの速さ
F	ボスのジャンプ
I	雑用
A$	体力のグラフィック
B$	クリアデモ用
A, B, C	0，1，2のこと
R	ラウンド数

★遊びかた・操作方法

✚字ボタンで左右，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンで二支刀を振ることができます。敵を倒しながらひたすら右へ進んで行ってください。画面上部の月が左端に行くと，諸悪の根源がでてきます。こいつを倒すと1面クリアです。敵に当たると体力が減り，なくなるとゲーム・オーバーです。

敵の種類は………

忍者でYAS…土の中にもぐったりしながら手裏剣を投げてきます。要注意。

オレ仙人とガキ仙人…左右からはさみ撃ちをしてきます。失敗すると煙玉をだして消えます。倒せません。

魔流変K…ボスです。炎をはきます。30発で倒せます。追いつめられたらⒷボタンを連打しましょう。

《第2表》プログラムの説明

10～40行	初期設定
50～70行	タイトル画面
80～120行	スタートデモ・BG書き込み・初期設定2
130～280行	メイン・ルーチン
290～360行	ボス
370～380行	スクロール
390～410行	ゲーム・オーバー
420～500行	クリアデモ

★作ったとき苦労した点

敵の種類は多くありませんが，細かい演出には力を入れました。たとえば，効果音は約20種類もあります。それから88年2月号の「DIAMOND DUST」でプログラム中にグラフィック記号を濫用するのはよくない，と思ったので今回は一つも使用していません。3Mに対抗して3Kなので，まあこんなものでしょう。これからはもっと新しいアイデアをゲームに取り入れていきたいと思います。

★P.S.

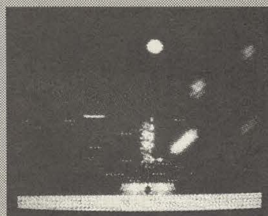
このゲームは当たり判定を持ったスプライト（うらやましいだろMSXユーザー）を使用してるわけですが，手裏剣の判定が少しあまいので，手裏剣のまわりに16×16ドットのキャラがいると考えてください。

★　★



《写真1》イクゼッ！と気合いを入れてゲーム・スタート

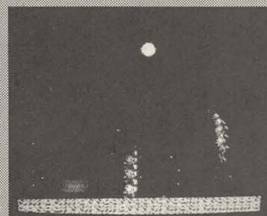
《写真2》四方八方から敵が攻撃してくるゾ!!うまくかわせ





《写真3》右へ進めば，月は左へ移動します。月が左端まで行けば脱出

《写真4》1面の親玉出現。ヒット&アウエイでやっつけろ!!



★スーパーソフト・コーナーの扉の写真を少し小さくして，カセット・レーベルになる大きさにしてみてはどうでしょうか？そうなるとありがたいのですが。（千葉県銚子市・石毛健史16才）……【編：なるほどねー。】

不動明王子伝のプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITEON:A=0B=1C=2
20 CGSET,B:POKE&H4015,15
30 FORI=A TO6:DEFSPRITEI,(B+(I=C)-(I=B ORI>C),B,A,-(I=B),A)="":NEXT:POKE&H680,22
2,239,222,239,25,24,27,26,88,89,158,159,96,97,10,73,82,7,34,7,96,97,6,77,82,7,46
,11
40 PALETS A,14,39,39,39:PALETS B,A,33,48,C:PALETS 3,A,C,7,22:LF=5R=B:Z=230A$=CHR
$(197):A$=A$+A$+A$+A$+A$
50 LOCATEC,3PRINT"*** 「ﾌﾄﾞｳﾐｮｳ ｵｳｼﾞ ﾃﾞﾝ」 ***":LOCATE8,7PRINT"HIT START!":LOCATE9
,11PRINT"1988 T.E":LOCATE7,16PRINTCHR$(180)" TAKASHI END":LOCATE4,18PRINT"ALL RI
GHTS RESERVED":COLOR14,11,B:COLOR16,11,B:SPRITEA,112,124:SPRITEB,116,130:FILTERA
60 POKE&H400C,&HFF,&HFF,&HE,A:I=RND(8):DEFMOVE(I)=SPRITE(5,B,B,200,B,3):POSITION
I,RND(200)+20,200:MOVEI
70 PALETB A,14-(RND(5)=A)*34,48,A,C:PALETB B,A,RND(100),A,A:IFSTRIG(A)=A THEN60
80 CANA,B,C,3,4,5,6,7:POKE&H400C,A,A,A,A:POKE&H4000,191,131,10,8:PALETB A,14,48,
9,41:CLS:FORI=A TO50:LOCATERND(28),23PRINTCHR$(207):POKE&H400C,&H1F,&H7F,I,&H81:
NEXTLOCATE11,10PRINT"ｲｸｾﾞｯ !":POKE&H4000,190,171,190,171
90 SCREENA,B:CLS:FORJ=24TO26:FORI=A TO31STEPC:POKE&H48,I,J:PRINTCHR$(202+RND(3))
;CHR$(202+RND(3)):POKE&H48,RND(30),21-RND(RND(15)):PRINTCHR$(205+RND(C)):NEXT:NE
XT:POKE&H48,30,23:PRINTCHR$(203);CHR$(202):SCREENA,A
100 PALETB A,14,48,9,41:X=100Y=198J=A:K=A:SP=A:SX=A:VIEW:GOSUB370:SPRITEA,X+11,Y
-6:SPRITEB,X,Y:DEFMOVE(7)=SPRITE(A,A,3,3,B,C):POKE&H680,222,239,222,239
110 IFR=C M=230N=198D=3E=A:F=A:GOTO130
120 FORI=A TOB:DEFMOVE(I)=SPRITE(B,7,B,C,B,3):POSITIONI,245,RND(200):MOVEI:NEXT
130 SPRITEB,X,Y:SPRITEA,X+11,Y-6-(SP=8)*C:S=STICK(A)IFS=A THEN160
140 X=X+(S=C)*4-(S=B)*4:X=X+(X>120)*4-(X<16)*4:SP=-(SP=A ANDJ=A)*8:POKE&H684,SP+
B,SP,SP+3,SP+2
150 IFS=B IFX=120SX=SX+4+(SX>247)*251:GOSUB370
160 IFSTRIG(A)=8IFJ=A J=B:JJ=-20:POKE&H4000,129,140,185,16
170 JJ=JJ-(J=B)*2:Y=Y-(J=B)*JJ:J=-(J=B ANDJJ<18)
180 IFSTRIG(A)=4IFK=A K=5:POKE&H680,239,239,209,209:POKE&H4004,12,170,12,170
190 IFK>A K=K-B:IFK=A POKE&H680,222,239,222,239
200 IFR=C THEN290
210 IFMOVE(3)=A CAN3
220 IFMOVE(5)=A M=XPOS(5)N=YPOS(5):CAN5,6:IFM>90 FORI=5TO6:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,
C-(I=5)*6,B,52,B,B):POSITIONI,M-(I=6)*16,N:MOVEI:NEXT
230 FORI=A TOC:M=XPOS(I):N=YPOS(I):IFMOVE(I)=A DEFMOVE(I)=SPRITE(B,8+(N<Y)*2,RND
(C)+B,RND(16)+16,B,3):POSITIONI,M,N:MOVEI
240 IFMOVE(4)=A DEFMOVE(4)=SPRITE(12,7,B,M/2,A,B):POSITION4,M,N+4:MOVE4:POKE&H40
00,196,16,32,64
250 IFABS(X+11-M)<16IFABS(Y--6-N)<16IFK>A POKE&H400C,71,145,71,145:ERAI:POSITION
I,245,RND(200):DEFMOVE(3)=SPRITE(10,C,B,16,A,B):POSITION3,M+10,N-10:MOVE3:SC=SC+
I+B
260 NEXT:IFRND(50)=A IFMOVE(5)=A FORI=5TO6:DEFMOVE(I)=SPRITE(C,3-(I=6)*4,B,60,B,
C):POSITIONI,250,Y:MOVEI:NEXT:POKE&H4000,174,172,174,172
270 POSITION7,X,Y+6:IFCRASH(7)>A THEN390
280 GOTO130
290 SPRITED,M,N-16:SPRITED+B,M,N:SPRITE3-(D=3)*C:SPRITE4-(D=3)*C:POSITION7,X,Y+6
:IFCRASH(7)>A ORABS(X-M)<12AND(Y-N)<12THEN390
300 IFE<>A M=M+E:M=M+(M>230)*E+(M<32)*E:E=E-SGN(E):D=5+(D=5ANDF=A)*2:GOTO320
310 IFRND(C)=A E=SGN(X-M)*RND(9):IFK>A E=4+RND(5)
320 IFF=A IFRND(9-J*2)=A F=-26:POKE&H4000,129,140,200,8
330 F=F-(F<>A)*4:N=N+F:IFF=22F=A
340 IFMOVE(B)=A DEFMOVE(B)=SPRITE(5,6+RND(3),B,M/C,A,3):POSITIONB,M,N-8:MOVEB:PO
KE&H400E,&HAE,&HAC,&HAE,&HAC
350 IFABS(X+11-M)<16IFABS(Y-6-N)<32IFK>A POKE&H4000,3,129,56,8:DEFMOVE(C)=SPRITE
(10,B,B,C,A,B):POSITIONC,M,N-8:MOVEC:PAUSE5:CANC:Z=Z+B:SC=SC+B+J:IFZ=150THEN450
360 GOTO130
370 POKE&H2005,SX:POKE&H2005,B:Z=Z+(SP=A ANDR=B):SPRITEC,Z,30:IFZ=16THEN420
380 RETURN
390 SPRITEA:SPRITEB:POSITION7,X,Y:MOVE7:LF=LF-B:POKE&H4001,129,9,8:PAUSE70:CANA,
B,C,3,4,5,6,7:SPRITEC:SPRITED:SPRITED+B:IFLF>A GOSUB410:GOTO100
400 CLS:LOCATE9;10PRINT"ﾅｻｹﾅｲﾉｳ...":LOCATE9,15PRINT"SCORE "SC;"00":PAUSE200:RUN
410 CLS:LOCATE9,10PRINT"LIFE ";LEFT$(A$,LF):LOCATE9,15PRINT"SCORE "SC"00":POKE&H
4004,175,171,175,171:PAUSE180:RETURN
420 POKE&H4000,188,159,188,159:PALETB A,48,48,9,41:FORI=A TO6:M=XPOS(I)N=YPOS(I)
:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,B,B,32,B,C):POSITIONI,M,N:MOVEI:POKE&H400C,&HFF,&HFF,&HE,A
:NEXT:PAUSE100:PALETB A,14,48,9,41
430 CANA,B,C,3,4,5,6,7:SPRITEA:SPRITEB:DEFMOVE(A)=SPRITE(A,3,C,(240-X)/C,A,C):PO
SITIONA,X,192:MOVEA:LOCATE4,11PRINT"ﾔｯﾀ! ｺｺｦ ﾇｹﾚﾙｾﾞｯ!":LOCATE7,16PRINT"ﾏｯﾃﾛﾖ! ﾏﾙ
ﾍﾝK ﾒ.."
440 POKE&H400C,29,31,29,31:PAUSE10:LF=LF-(LF<5ANDXPOS(A) MOD30=A):LOCATE8,6PRINT
"LIFE ";LEFT$(A$,LF):ON -(MOVE(A)) GOTO440:R=R+B:Z=120:CANA:GOTO100
450 CANB,C,7:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:FORI=A TOC:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+B
-(I=C)*5,B,32,A,B):POKE&H400C,222,239,121,120:POSITIONI,M,N:MOVEI:NEXT
460 PAUSE200:SPRITEA:SPRITEC:CANB,C:CLS:SPRITEB,116,90:PALETS B,A,54,48,14:DEFMO
VE(A)=SPRITE(B,7,B,B,A,B):POSITIONA,132,90:MOVEA:RESTORE490
470 FILTERRND(7)+B:READB$:LOCATEA,23PRINTB$:POKE&H4000,136,120,60,8,136,120,61,8
:PAUSE50:PRINT:PAUSE50:PRINT:POKE&H4004,190,171,190,171:PAUSE50:PRINT:PAUSE45:IF
LEFT$(B$,B)="-"SPRITEB:CANA
480 ON -(LEFT$(B$,C)<>"  ") GOTO470:PAUSE500:VIEW:R=B:Z=230:LF=LF+B:GOTO100
490 DATA"NICE! 「HYANNYARARTA」!","YOU HAVE BROKEN 「MARUHEN.K」"," AND SAVED 「MIYO」
...","","","--- EVER 「T.E」 GAMES ---","1987/7  「AWANOKUNI」-BOTSU","1987/8  「KIKA
IKAIKAI」","1987/10 「ZOKU KIKAIKAIKAI」","1987/11 「KNIGHT RIDER」-BOTSU"
500 DATA"1988/2  「DIAMOND DUST」","1988/3  「KIKAIKAIKAI 3」-?"," AND...","1988/7
「FUDOUMYO OUJIDEN」","","","","",","              THE END"
```

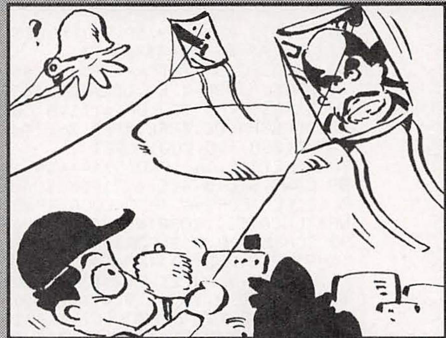
★とあるニュース番組で「ソビエトの首都は？」の質問に「チェルノブイリ」と答えた人がいた。（大阪府柏原市・**趙雲子竜18才**）……**【編**：スリーマイル島の事故といい，原子力発電の安全性はどうなんでしょう？**】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

たこをあげるアクション・ゲーム

TACO-TACO UP
(タコ タコ アップ)

VASKAROM



◆おはなし

TAKORINは少年（こいつヒゲをはやしてる）によって，タコあげされていた。こんなのイヤ！とばかりに，風に乗って逃げたTAKORIN。目ざすは天！ タコの使命により，天まであがりたいのだ!! しかし，そうカンタンにはいかなかった……。

◆遊びかた

✚字コントローラで動かして上へ上へと行ってりゃよろしい。カラスやタカがジャマをしてくるが，うまくかわせばよろしい。さらに，かわす方法には，RAGNJAという歌をあびせれば敵はSTOP！というのがある。それを使えばなおよろしい（1面，または1タコにつき3回まで。左下に表示)。このネーミングは，意味なんてないんで，調べないのがよろしい。ちなみにⒶ，Ⓑボタンで使うということを伝えておきます！

敵の中には，ある位置で出現という『WNKO鳥』がいて，そいつは卵のようなクソをたれてくる!! あーキタネ！おー，キタネ!! それに当たると，『ドビュ〰〰』と落下していってしまうんで大変!! ボタンを8回押せば直るケド，押しかたが大変(でもない)!! ⒶⒷⒶⒷ……とやるのだよ！

とかやってって，面クリすると，ボーナス点がいろいろ入りつぎの面へ行くんだよ！全7面をクリアするとぜんぜん感動しないエンディングがあるんだよ。

しかし，喜んではいられなーい！なんと!!裏TAKO−TAKO UP！がはじまるのだ！ 場面は夜!!しかし雲は白いままという不思議な世界なのだよ。そして，それだけじゃバカだから『WNKO鳥』が2羽登場する!!といってもクソは画面上に1個まで。しかし，少なくとも2回は鳥とすれちがうわけだからムズカシイ。何，言ってんだかわかんなくても，やってみりゃわかります。

敵とぶつかるか，一番下まで行っちゃうと1タコ減ります。画面左にあるのがレーダーですので，よく見てやってください。

◆プログラムについて

リスト−1と**リスト−2**の2本立てです。**リスト−1**をLOAD，RUNして，PRESS RETURN KEY！とでたらリターン・キーを押して，**リスト−2**をLOADしてください。LOADが終了すると，自動的にはじまります。

リスト−2は，ファイル名を『TAKO UP！ V2 L2』にしてください。

敵との当たり判定はちょっとキビしくしてあります。ムカついたら直してもいいと思うけど，カンタンすぎるようになっちゃうよ！

BGMの音色はナカナカ気にいってるんだけど，4008H（三角波）も使ってるんで，プツプツというレコードのホコリのような音がしちゃいます。すんません！ それから，論理演算より，IF文のほうが速かったので，IF文だらけです!!

◆テクニック

リスト−1で，61Hに何かPOKEしてますけど，何をしてるか説明します！なんと，カーソルのキャラを『L』にしているんです！他にも好きなキャラコードを入れれば変化するんで，ぜひ活用しましょう！

◆最後に……

というわけでサヨウナラ。来月もお楽しみに!!（といってボツったら，アホ)。あっ！そうそう，STARTボタンでポーズです。

◆プログラム入力上の注意

リスト−2中のk1〜7，I0〜2にはキャラクターテーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$（234）⏎

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクター・コードは，つぎのとおりです。

K1…233	K6…238
K2…234	K7…239
K3…235	I0…240
K4…236	I1…241
K5…237	I2…242

★ ★

《第1表》変数表

X，Y…………タコリンの座標	M……………BGM
QX，QY……スクロール座標	P……………空の色
WY……………クソの座標	SC，H………スコア・ハイスコア
W,WN,K……WNKO鳥関係	Z，ZZ………座標増分
S，U…………コントローラ関係	I，J，A$……雑用
C，CT………RAGNJA関係	320H〜3FFH …………………敵キャラ・データ
L，R…………残タコ数，エリア数	

★気づいたけど，ベーマガに付いている郵便はがきの表と裏のキリトリ線が少しずれているのですが？（大分県杵築市・藤野和明15才)…【編：うおー！こんなところにまで影さんの影響が表れるなんて。恐ろしや〰〰！】

◀《写真1》タイトル画面。少年がルイージなのは笑える

▶《写真2》ゲーム・スタート！中央の四角いのがタコ

◀《写真3》カラスの攻撃をよけながら上にあがっていく

▶《写真4》一番上にあがればエリアクリア

《リスト1》TAKO TAKO UP！の各種定義のプログラム・リスト

```
10 'TAKO-TAKO UP! V2  LIST-1
20 CLS:CLS1:SPRITEON:CGSET1,0:PALETB 0,14,18,0,0:PALETB 1,0,18,0,0:PALETB 2,0,14
,0,0:PALETS 1,0,48,38,14:PALETS 2,0,48,39,22:POKE&H61,76
30 FORI=0TO26STEP2:COLORI,12,1:COLORI,19,3:NEXT:COLOR0,18,2
40 LOCATE7,4:PRINT"TAKO-TAKO UP!":LOCATE9,6:PRINT"VERSION 2"
50 LOCATE3,9:PRINTCHR$(180)" STUDIO-SOMYOU 1987":LOCATE3,11:PRINT"PROGRAMED BY V
ASKAROM"
60 FORI=0TO11:READJ:PALETB 0,14,J,0,0:PAUSE4:NEXT:PAUSE20:J=37:FORI=0TO19:J=93-J
:PALETB 1,0,J,0,0:PAUSE8:NEXT:PALETB 0,14,32,32,22
70 SCREEN0,1:FORI=0TO10:READX,Y:POKE&H48,30+X,Y:PRINTCHR$(216)CHR$(218):NEXT:SCR
EEN0
80 FORR=0TO6:FORJ=0TO3:READA$:FORI=0TO7:POKE&H320+I+J*8+R*32,VAL("&H"+MID$(A$,I+
1,1)):NEXT:NEXT:NEXT
90 LOCATE0,19:PRINT"LOAD"CHR$(34)"TAKO UP! V2 L2"CHR$(34)":GOTO10"
100 LOCATE1,14:PRINT"= PLEASE LOAD UP LIST-2 =":LOCATE5,16:PRINT"PRESS RETURN KE
Y!":PRINT
110 DATA 32,34,18,2,1,14,14,1,2,18,34,32,1,28,28,0,14,3,24,4,4,8,18,12,0,15,29,1
7,11,12,4,20,24,19
120 DATA FFFFFFFF,22332233,37373737,53525333
130 DATA FFFF22FF,22330133,37371137,55525533
140 DATA FFF222FF,22300133,37811137,46642433
150 DATA 222222FF,00111033,11111137,12345633
160 DATA BBBBBBFF,00122333,18136737,14655233
170 DATA 2FFFFFFF,02113333,57246837,41222233
180 DATA FF222FFF,21201333,34711737,11111133
```

《リスト2》TAKO TAKO UP！のメイン・プログラム・リスト

```
10 P=18+(H=9999)*4PALETS 0,P,37,48,14:GOSUB580:GOTO590
20 SPRITE1,96+RND(2),93+RND(2)IFSTRIG(0)MOD2=0PAUSE20GOTO20
30 SC=0L=2R=0J=96FORI=94TO0STEP-2:SPRITE1,J+RND(3),I:PAUSE6J=J+2NEXT
40 L=L+1LY=160PALETS 0,P,37,39,32
50 POKE&H4015,&HF:FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:GOSUB580:FORI=250TO110STEP-2:SPRIT
E1,119+RND(2),I:PAUSE4NEXT
60 LOCATE4,5PRINT"LET'S TAKO-TAKO UP!":LOCATE6,8PRINT"THE SKY FANTASY":RESTORE64
0:PAUSE190VIEWCT=3QX=0X=120Y=112C=0LV=0W=0K=0IFLY>198LY=160
70 FORI=0TO7:POKE&H240+I*4,250,213,0,152-I*8:NEXTPALETS 3,0,38,P,32
80 POKE&H26D,221,0,20,32,220,0,16,32,220,0,24,200,220,0,16,200,220,0,24:POKE&H20
01,&H18:GOSUB500
90 K=1-K:I=I+1IFI>7I=0
100 S=STICK(0)Z=((S AND2)=2)-((S AND1)=1)ZZ=(S>7)-((S AND4)=4)*2-(S<4)QX=QX+Z:QY
=QY+ZZ*2IFQX<0QX=255
110 IFQX>255QX=0
120 IFQY>239QY=0
130 IFQY<0QY=239
140 LV=LV+ZZ:X=X+Z*4Y=Y+ZZ*4IFABS(LV)>3LY=LY+LV/3LV=0
150 IFX<32X=32
160 IFX>200X=200
170 IFY<56Y=56
180 IFY>192Y=192
190 SPRITE1,X,Y:POKE&H2005,QX:POKE&H2005,QY:IFC ORMOVE(I)THEN270
200 J=PEEK(&H338+I+R*32)IFJ>3J=RND(J+(J<6))+1-(J=5)
210 ONPEEK(&H328+I+R*32)GOTO230,240,250
220 EY=245EX=X:GOTO260
230 EY=245EX=(RND(60)+2)*4GOTO260
240 EY=Y-RND(4)*8+RND(4)*8EX=247GOTO260
250 EY=RND(31)*8EX=247IFI>5EY=24WN=1IFLY MOD30>7OR(I=6ANDH<9999)THEN270
260 DEFMOVE(I)=SPRITE(PEEK(&H320+I+R*32),PEEK(&H330+I+R*32),J,128,0,(1-(I>2))*-(
I<6))POSITIONI,EX,EY:MOVEI
270 IFC=0ANDMOVE(7)=0WN=0CAN6,7
280 IFW THEN310
290 IFABS(XPOS(K+6)-X)>6ORC THEN330
300 POKE&H268,28,213,0,XPOS(K+6):WY=28W=1POKE&H4000,&HAF,&HA9,&H80,3
310 WY=WY+WY/8IFWY>240WY=250W=0
320 POKE&H268,WY:IFABS(PEEK(&H26B)-X)<9ANDABS(WY-Y)<9FORJ=0TO7:CANJ:POKE&H240+J*
4,48:NEXTPOKE&H268,250:POKE&H4000,&HBF,&HA7,&H80,0,&HBF,&HA7,&H88,0:W=0C=0U=1J=0
S=8GOTO440
330 IFABS(XPOS(I)-X)<9ANDABS(YPOS(I)-Y)<9THEN560
340 IFU ORSTRIG(0)MOD2=0THEN380
350 POKE&H4000,&H3F,&HFA,120,&H2D:U=1CUT0,1,2,3,4,5,6,7
360 U=(STRIG(0)>0)SPRITE1:PAUSE30SPRITE1,X,Y:PAUSE15IFU ORSTRIG(0)MOD2=0THEN360
370 POKE&H4000,&H3F,&HFA,120,&H2D:PAUSE99U=1IFC=0GOSUB480
380 IFU=0IFSTRIG(0)>3ANDCT>0CUT0,1,2,3,4,5,6,7:CT=CT-1J=0C=1U=0PLAY":M1V15Y0T204
E4DEDDEE":GOSUB500:POKE&H4015,&HF
390 J=J+C:IFJ=40C=0:GOSUB480
400 U=(STRIG(0)>0)POKE&H26C,LY:IFLY<40THEN510
410 IFLY>198THEN560
420 READM:IFM=9M=0RESTORE640
430 POKE&H4004,&H8F,0,M*32,&H28,&H78,0,M*32,&H28:GOTO90
440 QY=QY+4QY=QY*-(QY<240)LV=LV+1IFLV>3LY=LY+1LV=0
450 POKE&H2005,QX:POKE&H2005,QY:POKE&H26C,LY:IFLY>198THEN560
460 IFSTRIG(0)=S POKE&H4008,&H2F,0,&H34,&H48:POKE&H240+J*4,250:J=J+1S=12-S:IFJ=8
POKE&H4015,&HC:POKE&H4015,&HF:GOTO330
470 GOTO440
480 IFWN=1MOVE6,7
490 MOVE0,1,2,3,4,5:RETURN
500 POKE&H200,210,249+(CT<1)*10,3,15,212,239+CT,1,26:RETURN
510 CUT0,1,2,3,4,5,6,7:LOCATE2,1PRINT"PASSED THE  TOP OF AREA"R+1:PAUSE85LOCATE6
,3PRINT"BONUS"R+1"000 PTS!!":PAUSE99LOCATE7,8PRINT"SPECIAL BONUS!":PAUSE90LOCATE
1,11PRINT"[ RAGNJA "CHR$(181)" 100 ="CT"00 PTS ]
520 PAUSE90POKE&H4015,0:MOVE0,1,2,3,4,5,6,7:FORI=Y TO0STEP-2:SPRITE1,X+RND(3),I:
PAUSE5NEXTSC=SC+CT+(R+1)*10R=R+1IFR<7THEN40
530 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXTP=2CLS:PAUSE90LOCATE5,5PRINT"CONGRATULATIONS!!":P
AUSE230LOCATE8,9PRINT"SUPER BONUS":PAUSE180LOCATE6,13PRINT"= 1000000 PTS =
540 P=36-P:PALETB 0,P,32,32,34IFSTRIG(0)MOD2=0PAUSE4GOTO540
550 H=9999SC=H:PALETB 3,0,25,38,7GOTO10
560 FORI=Y TO250:SPRITE1,X+RND(2),I:PAUSE1NEXTL=L-1POKE&H4015,0:IFL>0THEN50
570 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXTCLS:PAUSE20LOCATE9,10PRINT"GAME OVER":PAUSE290GOT
O10
580 H=H*-(SC<H)-(SC>=H)*SC:VIEWLOCATE1,0PRINT"1UP":LOCATE11,0PRINT"TOP":LOCATE20
,0PRINT"AREA"R+1:LOCATE1,1PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(SC),2,4),4)"00":LOCATE11,1
PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(H),2,4),4)"00":LOCATE20,1PRINT"LEFT"L:RETURN
590 A$=CHR$(200)+CHR$(201)FORI=0TO27:COLORI,20,3COLORI,21,3LOCATEI,20:PRINTCHR$(
194):LOCATEI,21:PRINTCHR$(202+RND(2)):NEXTLOCATE4,19PRINTA$:LOCATE15,19PRINTA$
600 DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)=""DEFSPRITE2,(0,1,0,1,0)=""POKE&H684,221,221,221,221,
5,12,7,6
610 SPRITE2,24,168J=2FORI=18TO10STEP-1:LOCATEJ,I:PRINT"/":J=J+1NEXTLOCATE14,6PRI
NTCHR$(237):FORI=0TO1:RESTORE630:FORJ=5TO7:READA$:LOCATEI*14+1,J:PRINTA$:NEXTNEX
T
620 FORJ=8TO10:READA$:LOCATE18,J:PRINTA$:NEXTLOCATE9,17PRINTCHR$(180)"1987 STUDI
O-SOMYOU":GOTO20
630 DATA"k5k2k5k7k5L0k2 k2k7k5L0"," k6 k4k5k3k4k2L2k6 k6"," k1 k1 k1k1L1k5L1k5L2
","k2 k2k2k5L0 k7","k6 k6k4k5L2k7L0","L1k5L2k1  L1L2"
640 DATA2,1,2,1,0,1,2,2,3,2,0,2,1,2,1,0,1,2,2,3,2,0,2,3,4,2,3,2,3,4,5,5,6,5,5,0,
2,2,2,2,0,2,3,4,2,3,2,3,4,5,5,6,6,5,5,0,4,3,4,2,5,4,6,4,2,3,4,2,3,0,6,6,6,6,6,6,
6,6,6,6,6,4,4,4,4,4,4,4,4,7,7,7,7,7,7,4,4,7,7,4,4,7,7,0,4,3,6,3,2
650 DATA0,5,3,2,3,2,1,5,3,4,5,1,2,4,5,6,7,0,2,2,1,1,2,1,3,4,2,1,2,1,4,5,3,0,0,0,
0,4,0,0,0,0,6,0,0,0,0,3,0,0,4,0,0,6,0,0,3,0,4,0,6,0,3,0,4,6,3,0,0,5,0,1,0,6,0,1,
0,7,0,1,0,5,0,2,0,3,1,2,1,5,4,1,3,4,3,2,1,0,1,2,1,4,1,2,3,5,4,9
```

★N－BASICのゲームはおもしろい！さあ，みんなでPC－8001を買おう。(北海道恵庭市・まっぴー16才)
…【Dr.D：最近のN－BASICブームはすごいのお！今月号のもおもしろいので打ち込んでほしい。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

超難解トランプ・パズル

Joker（ジョーカー）



大平　正明

はじめに

このゲームは思考型ゲームです。「上海」というゲームがあまりにもはやったので，それに対抗(おおげさだな～)して作りました。「上海」同様単純ですが，かなり奥が深いゲームなので思考型ゲームの得意な人には，かなり遊べると思います（はっきりいってむずかしい)。

遊びかた

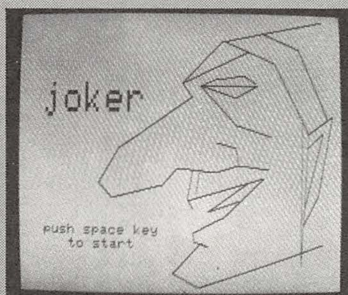
「上海」がマージャンパイだったので，これは，トランプのマークを使いました（何の関係もない)。赤のマークのブロックと青のマークのブロックがあり，そのブロックをすべて消してしまうというゲームです。

赤のブロックは青のブロックのある方向にだけ押すことができ，青のブロックを消します。青のブロックは赤のブロックのある方向にだけ押すことができ，赤のブロックを消します。そしてどんどんとブロックを消していき，最後に残った一つのブロック（青・赤どちらでもいい）を中央にあるケースに入れるとクリアです(ケースには最後の一つしか入れられません)。2回連続でクリアするとエンディングが見られます。もし，途中で解けなくなったと思ったときはスペース・キーを押してください。タイトルにもどります。

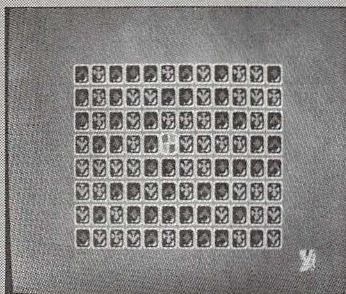
最後に

このゲームの面作りには乱数を使っていますが解けないような面ができることは，ほとんどないので安心してください。

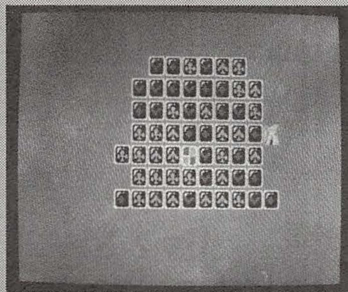
それからブロックを消していって，残りが少なくなるとむずかしくなるのでよく考えてからブロックを押してください。適当にやると絶対に解けません。



◀《写真１》タイトル画面。
ぶきみな顔だなぁ



▲《写真２》ゲーム・スタート!!
赤と青のカードを組み合わせよう



◀《写真３》おやおや？何だか
はまってしまったようだな

Jokerのプログラム・リスト

```
100 '●●●●●●●●●●●●● joker ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 SCREEN7,7:COLOR7,0:WIDTH80,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME/3)
120 GOSUB 880 '――― to chr read ―――
130 GOSUB 650 '――― to title ―――
140 GOSUB 480 '――― to maze make ―――
150 '●●●●●●●●●●●●● main ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 I$=INKEY$:XM=0:YM=0
170 IF I$=""    THEN 160
180 IF I$=" "   THEN 350
190 XM=(I$="4")-(I$="6"):YM=(I$="8")-(I$="2")
200 P=M(X+XM,Y+YM)
210 ON P GOTO 260,220,220,220,160
220 P2=M(X+XM*2,Y+YM*2)
230 IF P=P2 OR P2=1 THEN 160
240 IF P2=6 THEN IF E=0 THEN390 ELSE160
250 IF (P+P2)/2=4 OR (P+P2)/2=3 THEN160
260 X=X+XM:Y=Y+YM:M(X,Y)=1
270 ON P GOTO 280,300,310,320,330,160
```

★影：つぐ美ちゃん，大事な話がある。つぐ美：な，なあに（もしかしてプロポーズでは？）影：豆腐の原料は？つぐ美：大豆よ。影：大豆な話，なーんちゃって！（石川県加賀市・すがのだ14才）……【つぐ美：ふーん。】

```
280 LINE((X-XM)*32,(Y-YM)*16)-((X-XM)*32+31,(Y-YM)*16+15),PSET,4,BF
290 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),JK,PSET:GOTO160
300 PUT@A((X+XM)*32,(Y+YM)*16)-((X+XM)*32+31,(Y+YM)*16+15),HT,PSET:GOTO340
310 PUT@A((X+XM)*32,(Y+YM)*16)-((X+XM)*32+31,(Y+YM)*16+15),KL,PSET:GOTO340
320 PUT@A((X+XM)*32,(Y+YM)*16)-((X+XM)*32+31,(Y+YM)*16+15),DY,PSET:GOTO340
330 PUT@A((X+XM)*32,(Y+YM)*16)-((X+XM)*32+31,(Y+YM)*16+15),SP,PSET
340 M(X+XM,Y+YM)=P:E=E-1:PLAY"L28V12O4CEG":GOTO280
350 '●●●●●●●●●●●●●●● game over ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 LINE(0,0)-(639,199),PSET,4,BF:LINE(188,90)-(440,125),PSET,0,BF
370 SYMBOL(200,100),"GAME OVER",3,2,1:SYMBOL(203,102),"GAME OVER",3,2,5
380 PLAY"L8O5V12S1M1000GFEDCO3GGRFFREERDDO6CV15O2DD":FORI=0TO9999:NEXT:GOTO130
390 '●●●●●●●●●●●●●●● clear ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 PLAY"L28V12O4CEG":LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,4,BF
410 PUT@A((X+XM)*32,(Y+YM)*16)-((X+XM)*32+31,(Y+YM)*16+15),JK,PSET
420 FORI=0TO1500:NEXT
430 LINE(0,0)-(639,199),PSET,4,BF:LINE(200,92)-(370,122),PSET,0,BF
440 SYMBOL(220,100),"CLEAR",3,2,1:SYMBOL(223,102),"CLEAR",3,2,5
450 PLAY"L16V15O4S1M1000CDECDECDEFGFGABO6C","L16V12O3S1M1000FFFFFFFFFFFFFFFF"
460 E=94:R=R+1:FORI=0TO9999:NEXT
470 IF R=2 THEN 760 ELSE 140
480 '●●●●●●●●●●●●●●● maze make ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
490 CLS:SCREEN7,0:LINE(0,0)-(639,199),PSET,4,BF
500 FORX=0TO19:FORY=0TO11:M(X,Y)=6:NEXT Y,X
510 FORX=1TO18:FORY=1TO10:M(X,Y)=1:NEXT Y,X
520 FORX=4TO15:FORY=2TO 9:M(X,Y)=2
530 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),HT,PSET:NEXT Y,X
540 FOR I=0 TO 23:GOSUB 600
550 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),KL,PSET:M(X,Y)=3:NEXT I
560 FOR I=0 TO 23:GOSUB 600
570 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),DY,PSET:M(X,Y)=4:NEXT I
580 FOR I=0 TO 23:GOSUB 600
590 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),SP,PSET:M(X,Y)=5:NEXT I:GOTO620
600 X=FIX(RND(1)*12)+4:Y=FIX(RND(1)*8)+2:P=M(X,Y)
610 IF P=2 THEN RETURN ELSE 600
620 X=10:Y=6:PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),BX,PSET:M(X,Y)=6
630 X= 2:Y=1:PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),JK,PSET
640 SCREEN7,7:PLAY"L25V12S1M1000O4CDECRDRDEFDEREREREFGEFRFRERERDGGC":RETURN
650 '●●●●●●●●●●●●●●● title ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
660 R=0:E=94:SCREEN7,0:LINE(0,0)-(639,199),PSET,7,BF:RESTORE1430
670 X=600:Y=5:T=12:GOSUB700:X=340:Y=110:T=10:GOSUB700:X=400:Y=20:T=2:GOSUB700
680 X=450:Y=120:T=2:GOSUB700:X=465:Y=50:T=8:GOSUB700:X=557:Y=77:T=5:GOSUB700
690 X=568:Y=95:T=2:GOSUB700:X=480:Y=15:T=2:GOSUB700:GOTO710
700 FORI=1TO T:READ X2,Y2:LINE(X,Y)-(X2,Y2),PSET,0:X=X2:Y=Y2:NEXT:RETURN
710 FORI=1TO 5:READ X,Y,X2,Y2:LINE(X,Y)-(X2,Y2),PSET,0:NEXT
720 SYMBOL(50,150),"push space key",2,1,0:SYMBOL(100,160),"to start",2,1,0
730 SYMBOL(50,50),"joker",5,3,0:SCREEN7,7
740 PLAY"L8V8O5CDE"
750 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN RETURN ELSE 740
760 '●●●●●●●●●●●●●●● ending ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
770 SCREEN7,0:RESTORE1500:LINE(0,0)-(639,199),PSET,1,BF:X=240:Y=10
780 FORI=1TO38:READ X2,Y2:LINE(X,Y)-(X2,Y2),PSET,0:X=X2:Y=Y2:NEXT
790 PAINT(240,50),0,0:CONNECT(200,85)-(550,199)-(639,199)-(639,110)-(275,72),0
800 PAINT(500,130),6,0:SYMBOL(340,30),"CONGRATULATIONS!",2,1,7
810 SYMBOL(15,135),"Programed by",2,1,7:SYMBOL(80,147),"Masaaki-Ohira",2,1,7
820 SYMBOL(80,165),"See you again!",2,1,7
830 SYMBOL(420,50),"1988",2,1,7:SYMBOL(370,60),"Basic Magazine",2,1,7
840 SYMBOL(15,185),"Push space key to title",2,1,7:SCREEN7,7
850 PLAY"L8V8O4CDEFG2O5CDEDEDC2R"
860 I$=INKEY$
870 IF I$=" " THEN 130 ELSE 850
880 '●●●●●●●●●●●●●●● chr read ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
890 SYMBOL(200,100),"PLEASE WAIT",2,1,1:SYMBOL(202,101),"PLEASE WAIT",2,1,5
900 DIM M(20,12),SP(95),KL(95),DY(95),HT(95),JK(95),BX(95):RESTORE950
910 FORI=0TO95:GOSUB940:SP(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB940:KL(I)=A:NEXT
920 FORI=0TO95:GOSUB940:DY(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB940:HT(I)=A:NEXT
930 FORI=0TO95:GOSUB940:JK(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB940:BX(I)=A:NEXT:RETURN
940 READA$:A=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16:RETURN
950 '●●●●●●●●●●●●●●● ♠ data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
960 DATA 0000,0000,3FFF,FFFC,7800,000E,60FC,7006,63E0,0006,6383,C006,6307,E006
970 DATA 601F,F806,60FF,FF06,63F9,9FC6,63E1,87C6,6003,C006,600F,F006,7800,000E
980 DATA 3FFF,FFFC,0000,0000,0000,0000,3FFF,FFF8,7800,000E,6000,0006,6000,0006
990 DATA 6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006
1000 DATA 6000,0006,7800,000E,3FFF,FFFC,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F800,000F
1010 DATA E0FC,7007,E3E0,0007,E380,0007,E300,0007,E000,0007,E000,0007,E000,0007
1020 DATA E000,0007,E000,0007,E000,0007,F800,000F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1030 '●●●●●●●●●●●●●●● ♣ data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1040 DATA 0000,0000,3FFF,FFFC,7800,000E,61FC,7006,63E0,0006,6387,C006,631F,F006
1050 DATA 600F,E006,61C7,C786,63FF,FFC6,63E1,87C6,6003,C006,600F,F006,7800,000E
1060 DATA 3FFF,FFFC,0000,0000,0000,0000,3FFF,FFF8,7800,000E,6000,0006,6000,0006
1070 DATA 6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006
1080 DATA 6000,0006,7800,000E,3FFF,FFFC,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F800,000F
1090 DATA E1FC,7007,E3E0,0007,E380,0007,E300,0007,E000,0007,E000,0007,E000,0007
1100 DATA E000,0007,E000,0007,E000,0007,F800,000F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1110 '●●●●●●●●●●●●●●● ♦ data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1120 DATA 0000,0000,3FFF,FFFC,7800,000E,60FC,7006,63E0,0006,6380,0006,6300,0006
1130 DATA 6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,7800,000E
1140 DATA 3FFF,FFFC,0000,0000,0000,0000,3FFF,FFF8,7800,000E,6000,0006,6000,0006
1150 DATA 6001,8006,6007,E006,601F,F806,60FF,FF06,601F,F806,6007,E006,6001,8006
1160 DATA 6000,0006,7800,000E,3FFF,FFFC,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F800,000F
1170 DATA E0FC,7007,E3E0,0007,E380,0007,E300,0007,E000,0007,E000,0007,E000,0007
1180 DATA E000,0007,E000,0007,E000,0007,F800,000F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1190 '●●●●●●●●●●●●●●● ♥ data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1200 DATA 0000,0000,3FFF,FFFC,7800,000E,60FC,7006,63E0,0006,6380,0006,6000,0006
1210 DATA 6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,6000,0006,7800,000E
1220 DATA 3FFF,FFFC,0000,0000,0000,0000,3FFF,FFF8,7800,000E,6000,0006,6000,0006
1230 DATA 6000,0006,63F0,0FC6,63FC,3FC6,60FF,FF06,601F,F806,6007,E006,6001,8006
1240 DATA 6000,0006,7800,000E,3FFF,FFFC,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F800,000F
1250 DATA E0FC,7007,E3E0,0007,E380,0007,E000,0007,E000,0007,E000,0007,E000,0007
1260 DATA E000,0007,E000,0007,E000,0007,F800,000F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1270 '●●●●●●●●●●●●●●● joker data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1280 DATA 0000,0000,0000,0FF8,7E01,FFF8,C31F,FFE0,C37F,FFE0,7E00,0000,7E1F,FF00
1290 DATA 7E0F,FE00,7E07,3800,7E7F,FFC0,61FE,1FF0,40FE,0FF8,7BFC,1FFC,73FC,1FFE
1300 DATA 67F8,3FFE,6FF8,3FFE,0000,0000,0000,0FF8,0001,FFF8,3C1F,FFE0,3C7F,FFE0
1310 DATA 007F,FFC0,7E30,C380,7E1F,FF00,7E0F,3C00,7E7F,FFC0,7FFF,FFF0,7FFE,FFF8
1320 DATA 7BFC,1FFC,73FC,1FFE,67F8,3FFE,6FF8,3FFE,FFFF,FFFF,FFFF,F007,81FE,0007
1330 DATA 3CE0,001F,3C80,001F,81FF,FFFF,81F0,C3FF,81FF,FFFF,81FF,3FFF,8180,003F
1340 DATA 9E01,E00F,BF00,F007,8000,0003,8000,0001,8000,0001,8000,0001
1350 '●●●●●●●●●●●●●●● box data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1360 DATA 0000,0000,1FFF,FFF8,FE01,FFFF,F001,FFFF,F001,FFFF,F001,FFFF,F001,FFFF
1370 DATA F001,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,800F,FFFF,800F,FFFF,800F,FFFF,800F,FFFF,800F
1380 DATA FFFF,807F,1FFF,FFF8,0000,0000,1FFF,FFF8,FFFF,807F,FFFF,800F,FFFF,800F
1390 DATA FFFF,800F,FFFF,800F,FFFF,800F,FFFF,FFFF,F001,FFFF,F001,FFFF,F001,FFFF
1400 DATA F001,FFFF,F001,FFFF,FE01,FFFF,1FFF,FFF8,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FE01,807F
1410 DATA F001,800F,F001,800F,F001,800F,F001,800F,F001,800F,FFFF,FFFF,F001,800F
1420 DATA F001,800F,F001,800F,F001,800F,F001,800F,FE01,807F,FFFF,FFFF
1430 '●●●●●●●●●●●●●●● title data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1440 DATA 400,20,320,50,340,60,200,95,160,120,185,130,280,122,310,110,385,112
1450 DATA 430,108,425,95,388,92,330,132,480,117,398,145,340,155,342,162,370,165
1460 DATA 355,163,300,185,350,195,600,165,500,35,570,85,370,140,432,133,440,45
1470 DATA 390,47,355,52,468,52,425,60,355,52,428,80,495,87,555,180,570,85
1480 DATA 620,73,590,130,559,150,600,85,562,138,550,25,610,75,320,50,450,28
1490 DATA 353,111,347,127,330,132,340,138,430,108,490,110,442,52,447,57
1500 '●●●●●●●●●●●●●●● ending data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1510 DATA 190,27,140,22,182,32,152,40,160,42,176,42,172,50,198,45,194,51,160,60
1520 DATA 110,50,104,52,152,62,142,64,154,64,190,70,160,73,164,75,135,76,128,74
1530 DATA 136,68,120,72,118,75,124,78,170,84,172,81,220,85,240,90,300,92,275,80
1540 DATA 247,76,350,68,225,45,260,48,226,38,250,20,232,24,240,10
```

★　　★

★私の友人のK君とO君とN君は，僕が歩いていると，すかさず後ろについて「オプションだよーん！」と言ってつばきをはき散らす変態です。(愛知県名古屋市・がんもどきミニラ14才)……【編：影さんみたいだなー。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ミサイルでメテオをやっつけろ!!

METEOR BUSTER（メテオ バスター）

MJB



任務

DESTROY THEM ALL.!!

遊びかた

[8][2][4][6]で自機を上下左右に動かし，スペース・キーでミサイル発射です。ミサイルでメテオをすべて破壊してください。全部破壊すればラウンド・クリアです。

メテオを破壊すると，ときどき赤や青の玉がでてくることがあります。赤い玉を取ると貫通弾が10発，青い玉は4方向弾（自機のナナメ4方向に同時に弾が撃てる）を10発撃つことができます(第1図)。

全16面をクリアして，基地にもどればエンディングが見れます。ただし，練習モードでは，見ることはできません。

ちなみに，コンティニューは，ゲーム・オーバー画面で[C]キーを押すとできます。

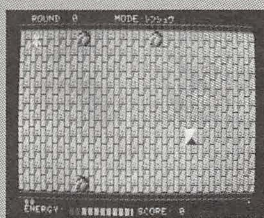
敵 ：METEOR　破壊 → POWER UP BALL
赤：貫通弾(10発)
青：4方向弾(10発)
：セラミック柱　貫通弾の時のみ破壊可能。
：アメーバー　POWER UP弾では，殺せない。奇数ROUNDのみ出現。
このように，弾がでる。

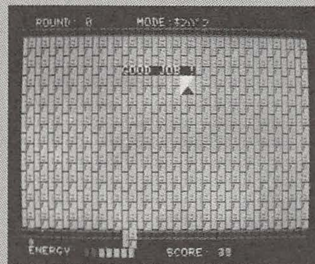
《第1図》キャラクター紹介



▲《写真1》タイトル画面。まず，本番か練習どちらかを選択しよう

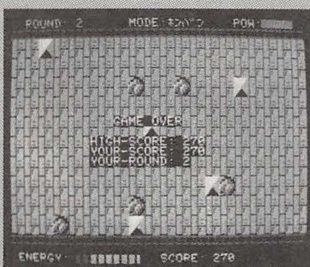
▼《写真2》ゲーム・スタート!!岩のようなキャラのメテオを撃て！





▲《写真3》メテオをすべて破壊し，脱出口に入れば，ラウンド・クリア

▲《写真4》自機がすべてやられるとゲーム・オーバー。ハイスコアが表示される



ゲーム・オーバー

エネルギーが0になったり，セラミック柱やメテオに自機がぶつかると残機が1機減ります。残機が0になるとゲーム・オーバーです。

最初，自機は3機。800点で1機追加，あとは1,800点，2,800点で1機増えます。

改造について

BASICオンリーです。キャラクターは，16×8ドットを32×16で表示してからGET　@Aしています。キャラが気に入らない人は変えてみてください。

変数は，REM文を参考にして，いろいろいじってみれば，何をするためのものかは，おのずとわかります。プログラムをよく読もう(ナンチャッテ)！

最後に

'88年4月号の「N-TYPE」はすごい!!「Bug太郎さん尊敬しています!!」このゲームは，N-TYPEを見て作ろうと思いたったものです。



★ぼくは，ついに3Dのプログラムを1行で作ることに成功しました。『10 PRINT "D D D"』どうです？（埼玉県大里郡・沖田和彦15才）……【影：じゃあ『10 PRINT 3D』でどうだ!!編：ピー！エラー!!】

CHECKER FLAG

影：背景がいいね。このメタリックな感じ。

Dr.D：ゲームはどこにでもあるタイプのものじゃが，その分キャラクターでカバーしとるな。

編：モチーフというか傾向はゲーム・センターのゲーム（アーケード・ゲーム）に近いですね。

Dr.D：プログラミング上，やりやすいものだからな。



評…そういえば…（編）

by 永田

METEOR BUSTERのプログラム・リスト

```
10 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ METEOR BUSTER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 GOSUB 1830:GOTO 1750
30 '──────────────────( ｶﾞ ﾒ ﾝ )──────────────────
40 CLS:FOR Y=1 TO 10:FOR X=0 TO 19:M(X,Y)=0:GOSUB 380:NEXT:NEXT
50 FOR I=0 TO RO*2
60 X=RND*15+2:Y=RND*9+1:IF M(X,Y)=2 THEN 60
70 M(X,Y)=2:GOSUB 360:NEXT
80 BU=0:FOR I=1 TO 3+RO*2
90 X=RND*15+2:Y=RND*9+1
100 IF(M(X,Y)=1)+(M(X,Y)=2)+((M(X-1,Y)=2)*(M(X+1,Y)=2))THEN 90
110 M(X,Y)=1:GOSUB 350:NEXT
120 FOR Y=1 TO 22 STEP 21:FOR X=0 TO 39:GOSUB 390:NEXT:NEXT
130 FOR X=0 TO 19:Y=11:M(X,Y)=2:Y=0:M(X,Y)=2:NEXT
140 FOR X=0 TO 19:Y=12:M(X,Y)=3:                NEXT
150 '──────────────────( START 2 )──────────────────
160 OVER=0:VX=0:VY=0:X=1:Y=1:V=1:EN=175:TX=18:TY=10:TVX=0:TVY=0:U=0:TF=RO MOD 2
170 SX= 1:SY= 0:ME$=" ROUND:"+STR$(RO):GOSUB 490
180             ME$="ﾎﾝﾊﾞﾝ":IF LEV=2 THEN ME$="ﾚﾝｼｭｳ"
190 SX=16:SY= 0:ME$="MODE:"+ME$          :GOSUB 490
200 SX=30:SY= 0:ME$="PUSH '5'"           :GOSUB 490
210 SX= 1:SY=24:ME$="ENERGY:"            :GOSUB 490
220 SX=20:SY=24:ME$="SCORE:"+STR$(SC):GOSUB 490
230 IF RE<>0 THEN LINE(1,23)-(RE,23),"●",4
240 LINE(9,24)-(11,24),"█",2:LINE(11,24)-(19,24),"█",6
250 LINE(480,0)-(608,7),XOR,7,BF:A$=INKEY$
260 IF A$<>"5" THEN FOR J=0 TO 100:NEXT:GOTO 250
270 GOSUB 330:GOSUB 290:GOTO530
280 '                    |||||■■■( POW  SUB  )■■■||||
290 IF POWER=3 THEN RETURN
300 SX=30:SY=0:ME$="POW:":GOSUB490
310 LINE(543,0)-(543+POW*8,6),PSET,4,BF:RETURN
320 LINE(544+POW*8,0)-(552+POW*8,6),PSET,0,BF:RETURN
330 LINE(30,0)-(38,0)," ",7:RETURN
340 '                    |||||■■■( PUT  SUB  )■■■||||
350 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),RO%,PSET:RETURN
360 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PI%,PSET:RETURN
370 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),BL%,PSET:RETURN
380 PUT@A(X*32,Y*8)-(X*32+31,Y*16+15),BG%,PSET:RETURN
390 PUT@A(X*16, Y*8)-(X*16+15, Y*8+ 7), A%,PSET:RETURN
400 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),TE%,PSET:RETURN
410 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),BG%,PSET:RETURN
420 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),BO%,PSET:RETURN
430 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),BG%,PSET:RETURN
440 LINE (MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),XOR,7,BF:RETURN
450 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),PO%,PSET
460 PAINT(MX*32+15,MY*16+7),R+1,7:RETURN
470 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),TA%,PSET:RETURN
480 '                    |||||■■■( MOJI SUB  )■■■||||
490 LOCATE SX,SY:COLOR 7:PRINT ME$;:ME=LEN(ME$)*16
500 LINE(SX*16,SY*8+6)-(SX*16+ME,SY*8+7),AND,5,B
510 LINE(SX*16,SY*8+5)-(SX*16+ME,SY*8+5),AND,1,B:RETURN
520 '──────────────────(   M A I N   )──────────────────
530 WHILE OVER=0:GOSUB 560:GOSUB 770:IF TF=1 THEN GOSUB 1280
540 WEND:ON OVER GOTO 1630,1380
550 '──────────────────( BUSTER SUB )──────────────────
560 I$=INKEY$
570 IF I$=" " THEN MX=X:GOSUB 790:RETURN
580 IF I$="4" THEN VX=-1:VY=0:V=-1 ELSE IF I$="6" THEN VX=1:VY=0:V=1
590 IF I$="8" THEN VY=-1:VX=0 ELSE     IF I$="2" THEN VY=1:VX=0
600 GOSUB 380
610 MS=M(X+VX,Y+VY):IF MS= 3 THEN OVER=2:RETURN
620                 IF MS> 3 THEN GOSUB 730:GOTO 640
630                 IF MS<>0 THEN OVER=1:RETURN
640 IF X+VX<1 THEN X=19 ELSE IF X+VX>18 THEN X=0
650 X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB 370
660 IF LEV=2 THEN FOR I=0 TO 100:NEXTI
670 IF V=-1 THEN LINE(X*32,   Y*16+5)-(X*32+4, Y*16+6),PSET,7,BF:GOTO 690
680              LINE(X*32+27,Y*16+5)-(X*32+31,Y*16+6),PSET,7,BF
690 RETURN
700 '                    |||||■■■( EXIT  SUB  )■■■||||
710 EX=RND*15+2:IF M(EX,10)=2 THEN 710 ELSE O=5:GOSUB 1250
720 M(EX,11)=0:PUT@A(EX*32,176)-(EX*32+31,191),BG%,PSET:RETURN
730 '                    |||||■■■( POWERUP SUB )■■■||||
740 POWER=M(X+VX,Y+VY)-3:M(X+VX,Y+VY)=0:POW=10:GOSUB 290
750 FOR I=0 TO 2:BEEP1:FORJ=0TO50:NEXT:BEEP0:FORJ=0TO50:NEXT:NEXT:RETURN
760 '                    |||||■■■( ENERGY SUB )■■■||||
770 E=1-E:IF E=0 THEN RETURN ELSE EN=EN-1:IF EN<0 THEN OVER=1
780 LINE(144+EN,192)-(144+EN,199),PSET,0:RETURN
790 '                    |||||■■■( MISSILE SUB )■■■||||
800 BEEP1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0
810 IF POWER<>1 GOTO 990
820 '──── 4-ﾎｳｺｳ MISSILE
830 IF M(X-1,Y-1)=0 THEN MX=X-1:MY=Y-1:GOSUB 470:GOSUB 430
840 IF M(X+1,Y-1)=0 THEN MX=X+1:MY=Y-1:GOSUB 470:GOSUB 430
850 IF M(X+1,Y+1)=0 THEN MX=X+1:MY=Y+1:GOSUB 470:GOSUB 430
860 IF M(X-1,Y+1)=0 THEN MX=X-1:MY=Y+1:GOSUB 470:GOSUB 430
870 IF M(X-1,Y-1)=1 THEN MX=X-1:MY=Y-1:GOSUB 420:GOSUB 940
880 IF M(X+1,Y-1)=1 THEN MX=X+1:MY=Y-1:GOSUB 420:GOSUB 940
890 IF M(X+1,Y+1)=1 THEN MX=X+1:MY=Y+1:GOSUB 420:GOSUB 940
900 IF M(X-1,Y+1)=1 THEN MX=X-1:MY=Y+1:GOSUB 420:GOSUB 940
910 POW=POW-1:IF POW=0 THEN POWER=3:GOSUB 330:RETURN
920 GOSUB 320:RETURN
930 MX=TX:MY=TY:GOSUB 420:GOSUB 1230:GOSUB 430:TX=18:TY=10:TVX=0:TVY=0:RETURN
940 GOSUB 1220:GOSUB 430:M(MX,MY)=0:BU=BU+1:IF BU=RO*2+3 THEN GOSUB 700:RETURN
950 RETURN
960 GOSUB 440:GOSUB 1170:RETURN
970 GOSUB 440:GOSUB 1130:RETURN
980 '──── 2-ﾎｳｺｳ MISSILE
990 MX=MX+V:MY=Y:FOR DI=0 TO 3:SCR=M(MX,MY):IF SCR=0 GOTO 1020
1000 IF SCR>3 THEN GOTO 1100
1010 ON SCR  GOSUB 960,970:GOTO 1100
1020 IF V=1 GOTO 1040
1030 PUT@A(MX*32,MY*16+2)-(MX*32+31,MY*16+9),YA1%,PSET:GOTO 1050
1040 PUT@A(MX*32,MY*16+2)-(MX*32+31,MY*16+9),YA2%,PSET
1050 IF POWER=2 GOTO 1070
1060 IF(MX=TX)*(TY=MY)THEN GOSUB 930:RETURN
```

★表紙のベーマガ坊やの頭には仮面ライダーBLACKの胸のマークに似たものが。彼は何者だ？（愛知県名古屋市・木島日出海17才）……【編：一部には，川野先生に似ているというううわさも飛びかっています。】

```
1070 FOR I=0 TO 10:NEXT:GOSUB 430
1080 IF MX+V<1 THEN MX=19 ELSE IF MX+V>18 THEN MX=0
1090 MX=MX+V:NEXT
1100 IF POWER=3 GOTO1120 ELSE POW=POW-1:IF POW=0 THEN GOSUB330:POWER=3:GOTO1120
1110 GOSUB 320
1120 RETURN
1130 ON POWER+1 GOTO 1150,1150,1140,1150
1140 GOSUB 1230:FOR I=0 TO 4:GOSUB 420:GOSUB 430:NEXT:M(MX,MY)=0:RETURN
1150 GOSUB 440:GOSUB 1240:RETURN
1160 '                    ||||████(ROCK BOMB SUB)████||||
1170 GOSUB 1220:FOR I=0 TO 4:GOSUB 420:GOSUB 430:NEXT
1180 M(MX,MY)=0:BU=BU+1:IF BU=RO*2+3 THEN GOSUB 700:GOTO 1200
1190 IF(RND*15<AP)*(POWER=3)THEN R=RND*1:M(MX,MY)=4+R:GOSUB 450
1200 RETURN
1210 '                    ||||████(  SOUND SUB  )████||||
1220 SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,50:SOUND13,0:SOUND6,3:RETURN
1230 SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,80:SOUND13,0:SOUND6,30:RETURN
1240 FOR VO=15 TO 5 STEP -2:PLAY"t255L64o7v"+STR$(VO)+"CD":NEXT:RETURN
1250 FORQ=15TO1STEP-2:PLAY"t255L64o"+STR$(O)+"v"+STR$(Q)+"BAGFEDC":NEXT:RETURN
1260 FORQ=15TO1STEP-2:PLAY"t255L64o"+STR$(O)+"v"+STR$(Q)+"CEDFAGB":NEXT:RETURN
1270 '————————————————————(  AMEABER   )————————————————————
1280 GOSUB 410:U=1-U
1290 TVX=SGN(X-TX)*U:TVY=SGN(Y-TY)*(1-U)
1300 IF TX+TVX<0 OR TX+TVX>18 THEN TVX=0
1310 TX=TX-(M(TX-1,TY)=0)*(TVX=-1)+(M(TX+1,TY)=0)*(TVX=1)
1320 TY=TY-(M(TX,TY-1)=0)*(TVY=-1)+(M(TX,TY+1)=0)*(TVY=1)
1330 IF TX=X AND TY=Y THEN EN=EN-10:IF EN=0 THEN OVER=1:RETURN ELSE GOSUB 1350
1340 GOSUB 400:RETURN
1350 SCREEN 7,2:FOR I=0 TO 500:BEEP1:BEEP0:NEXT
1360 SCREEN 7,7:LINE(319,192)-(144+EN,199),PSET,0,BF:RETURN
1370 '————————————————————(  C L E A R  )————————————————————
1380 SX=14:SY=5:ME$="GOOD JOB !":GOSUB 490:O=4:GOSUB 1260
1390 FOR I=0 TO 1000:NEXT:RO=RO+1:IF RO>15 THEN 1430
1400 FOR I=1 TO EN:SC=SC+1:LOCATE 26,24:PRINT SC;
1410 IF SC=SCC THEN RE=RE+1:LOCATE RE,23:COLOR4:PRINT"●";:SCC=SCC+1000:COLOR7
1420 BEEP1:EN=EN-1:GOSUB 780:BEEP0:NEXT:CLS:GOTO 40
1430 IF LEV=2 THEN 1750
1440 '————————————————————(CONGLATULATION)————————————————————
1450 WIDTH80,25:CLS:C$=CHR$(17)
1460     A$="┬█┬┬█┬┬┬█┬┬┬      ┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬ "
1470 A$(0)=C$+"7█"+C$+"5█"+C$+"1█"+C$+"7┤"+"||||       ||||"+C$+"7├"+C$+"6◣▼◢"
1480 A$(1)=C$+"7█"+C$+"5█"+C$+"1█"+C$+"7┤"+"||||       ||||"+C$+"7├"+C$+"6◥▼◤"
1490     B$=C$+"6◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣"+C$+"7◢:████:◣"+C$+"6◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢"
1500 LOCATE 17,0:PRINT A$;
1510 FOR I=1 TO 22:LOCATE 28,I:PRINT A$(I MOD 2);
1520 Y=I ¥ 2:X=9:GOSUB 380:NEXT
1530 LOCATE 19,23:PRINT B$;:X=9:Y=0
1540 FOR I=0 TO 8:LOCATE 10,24:PRINT:GOSUB 370
1550 FOR J=0 TO 200:NEXT:GOSUB 380:NEXT I
1560 FOR Y=1 TO 5:GOSUB 370:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 380:NEXT:GOSUB 370
1570 SX=11:SY=16:ME$="CONGRATULATIONS!":ME=LEN(ME$)*16
1580 SYMBOL(SX*16,SY*8),ME$,2,1,7:GOSUB 500
1590 SX=13:SY=17:ME$="YOU MADE IT !"  :ME=LEN(ME$)*16
1600 SYMBOL(SX*16,SY*8),ME$,2,1,7:GOSUB 5Q0
1610 LINE(21,15)-(54,18),"=",7,B
1620 GOTO 1620
1630 '————————————————————(   GAME  OVER  )————————————————————
1640 GOSUB 1230
1650 LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),XOR,7,BF:FOR I=0 TO 20
1660 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),BO%,PSET:GOSUB 380:NEXT
1670 RE=RE-1:IF RE>=0 THEN LOCATE 1+RE,23:PRINT" ";:POWER=3:GOSUB 410:GOTO 160
1680 SX=14:SY=10:ME$="GAME OVER":GOSUB 490:IF(HI<SC)*(LEV=1)THEN HI=SC
1690 IF LEV=2 THEN 1730
1700 SX=11:SY=12:ME$="HIGH-SCORE:"+STR$(HI):GOSUB 490
1710 SX=11:SY=13:ME$="YOUR-SCORE:"+STR$(SC):GOSUB 490
1720 SX=11:SY=14:ME$="YOUR-ROUND:"+STR$(RO):GOSUB 490
```

```
1730 FORI=0TO1000:A$=INKEY$:IF A$="C"THEN CLS:RE=2:POWER=3:SC=0:SCC=800:GOTO40
1740 NEXT
1750 '————————————————————(  T I T L E  )————————————————————
1760 CLS:PUT@(112,32)-(527,47),TI%,PSET,7:O=2:GOSUB 1250
1770 SX=12:SY=13:ME$="HIGH-SCORE:"+STR$(HI)              :GOSUB 490
1780 SX=13:SY=15:ME$="PUSH SOME KEY."                    :GOSUB 490
1790 SX= 4:SY=17:ME$="ﾎﾝﾊﾞﾝ･･･[1]KEY  ﾚﾝｼｭｳ･･･[2]KEY":GOSUB 490
1800 X=5:Y=4:GOSUB 370:X=14:Y=4:GOSUB 350
1810 A$=INKEY$:A$=INPUT$(1):IF A$<>"1" AND A$<>"2" THEN 1810
1820 RO=0:SC=0:LEV=VAL(A$):RE=2:POWER=3:AP=LEV*3:CLS:GOTO 40
1830 '————————————————————(  S T A R T  )————————————————————
1840 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE 1:COLOR 7,0:RO=0:HI=0:SCC=800
1850 DIM BL%(95),BO%(95),RO%(95),YA1%(95),YA2%(95),PI%(95),TI%(900),M(19,12)
1860 DIM GU%(95),KA%(95),SK%(95),PO%(95), TA%(95), TE%(95),BG%(95),A%(23)
1870 LINE(2,0)-(14,14),PSET,7,BF:LINE(16,0)-(31,7),PSET,7,BF
1880 LINE(16,9)-(31,15),PSET,7,BF:FOR I=0 TO 31 STEP 2
1890 LINE(I,0)-(I,15),PSET,0:NEXT:SYMBOL(2,3),":",2,1,0:SYMBOL(1,2),":",2,1,6
1900 SYMBOL(15,6),"r",1,1,0:SYMBOL(18,1),"=",1,1,2':LOCATE0,1:END
1910 GET@A(0,0)-(31,15),BG%,G:CLS
1920 LINE(0,0)-(14,1),PSET,2,B:LINE(0,6)-(14,7),PSET,2,B
1930 LINE(6,0)-(7,7),PSET,2,BF
1940 GET@A(0,0)-(15,7),A%,G:COLOR 7:CLS
1950 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(I,0),"METEOR BUSTER",4,2,7,,XOR:NEXT
1960 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(I,1),"METEOR BUSTER",4,2,7,,XOR:NEXT
1970 GET@(0,0)-(415,15),TI%,G:CLS
1980 REM  1234567812345678 1234567812345678 1234567812345678 1234567812345678
1990 DATA 9999005511009999020000002000000020999999000000999900000000000000005550
2000 DATA 9990111111109999002200000000006200990000662222009907777777770701155
2010 DATA 9990771100770999000062202662220000006666662222220007777777770701155
2020 DATA 9990777777770999000200262252000000666622206666223200000000000005550
2030 DATA 9990007711000999000002627222600200622220666622320200555000000000000
2040 DATA 9007770770777009000022062260220000222220662232020005511070777777777
2050 DATA 0771117777111770002600000000002600000022223202000905511070777777777
2060 DATA 0260026776200620020000000200000020999900220200099900555000000000000
2070 REM  1234567812345678 1234567812345678 1234567812345678 1234567812345678
2080 SYMBOL(0,0),"◣",2,1,5:SYMBOL(0,0),"▼",2,1,7:SYMBOL(16,0),"◢",2,1,1
2090 SYMBOL(0,8),"◤",2,1,5:                      SYMBOL(16,8),"◥",2,1,1
2100 GET@A(0,0)-(31,15),PI%,G:CLS:Y=0:FOR X=0 TO 3:GOSUB 380:NEXT
2110 FORY=0TO7:READA$:FORX=0TO67:C=VAL(MID$(A$,X+1,1)):IF C=9 THEN 2130
2120 LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),PSET,C,B
2130 NEXT:NEXT
2140 GET@A(  0,0)-( 31,15), BL%,G:GET@A( 34,0)-( 65,15), BO%,G
2150 GET@A( 68,0)-( 99,15), RO%,G:GET@A(102,0)-(133, 7),YA1%,G
2160 GET@A(102,8)-(133,15),YA2%,G:CLS:GOTO 2280
2170 LINE(0,0)-(31,15),PSET,7,BF:LINE(4,2)-(27,13),PSET,0,BF:RETURN
2180 REM  1234567812345678 1234567812345678 1234567812345678
2190 DATA 990077777777009099999999999999909004440099077440
2200 DATA 907770000007770909999900000999990044777440077444
2210 DATA 077000777000077009999007733309999044774444774444 04
2220 DATA 770077000000077099990773333220999004444466444400 40
2230 DATA 770000000990007709999033332222099990900464666644 440
2240 DATA 077000999900077009999002222009999004444006644 66044
2250 DATA 907770000007770909999900009999990444004404440 0440
2260 DATA 990077777777009909999999999999999004444400004444 00
2270 REM  1234567812345678 1234567812345678 1234567812345678
2280 Y=0:FOR X=0 TO 2:GOSUB 380:NEXT
2290 FORY=0TO7:READA$:FORX=0TO67:C=VAL(MID$(A$,X+1,1)):IF C=9 GOTO 2310
2300 LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),PSET,C,B
2310 NEXT:NEXT
2320 GET@A(  0,0)-( 31,15), PO%,G:GET@A( 34,0)-( 65,15), TA%,G
2330 GET@A( 68,0)-( 99,15), TE%,G
2340 CLS:RETURN
```

★　★

★５月号の表紙で，○○みさんの体重で落ちていくこいのぼりを，Dr. Dと影さんが必死にくい止めているのがわかる。(栃木県大田原市・**関口晃史15才**)……**【つぐ美：**もー！失礼しちゃうわねー。**毛呂：**あれー！ちがうんですか？**】**

JR-200用

反射神経が勝負のアクション・ゲーム

オミクロン
OMICLON



OUCH!!

ストーリー

少年Sは，あるゲーム・プログラムを開発し同人ソフトとして売りだすことにしていた。しかし，そのプログラムを○XCE○の奴らにハックされ，売りだされてしまった。少年Sは，プログラム「OMICLON」を使って，プログラムを取りもどそうとした。

操作方法＆遊びかた

1～9の数字キーを使って人を8方向に移動させます。移動のしかたは，進みたい方向に表示されている数字と同じキーを押します。はじめて通るところは点数が入りますが，一度通ったところは点数が入りません。そして，赤の数字のところを15か所通ると1面クリアです（少し多目にあります）。しかし，○XCE○のプロテクト・プログラム☹が人をしつこく追いかけてきます。うまく逃げて，全面をクリアしてください（しかし，クリアできる人はいるのだろうか？）。

プログラムについて

まず変数については変数表を見てください。このゲームは友人S君のアイデアを元に作ったものです。はじめは簡単だと思っていたけど，移動ルーチンでちょっと苦労しました。ベーシックだとトロくなるのでマシン語でやりました。

それから今回はBGM（4曲）を佐々木正規君に作ってもらいデータの圧縮・展開までやってもらいました。

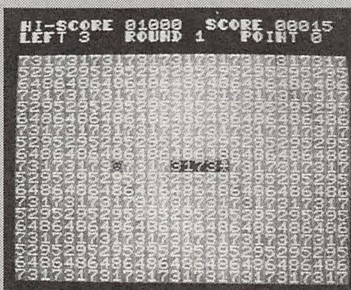
文字はマシン語で書き換えています。ですから一度電源を切ってから実行してください。でないとおかしくなります。

《第1表》変数表

HI，SC	スコア
LE	残機
RO	面数
X，Y	自分の座標
TX，TY	敵の座標
E	カウント
EE	敵のスピード
V，V1	VRAM，アトリビュート・アドレス
PT	チェック・ルーチンを通った回数
MA(9)	面用
DX(9)，DY(9)	移動方向
TM	テンポ
その他	汎用，データ書き込み用



◀《写真1》ゲーム・スタート！中央の人形が自分だ!!



▲《写真2》こうやって数字を移動して行きます。



◀《写真3》敵につかまるとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：シンプルなゲームですね。
Dr.D：ふむ，シンプル イズ ベストと言いたいところだが，ゲーム性は今一歩だな。
影：そういえば，遊んでもあまりおもしろいとは感じないですね。
Dr.D：つぎは，ゲーム・アイデアをもっと練り込んだものを投稿してほしいゾ!!

★あの男がこの町にやって来た！オールバックにサングラス，そして蝶ネクタイにタキシード……その名は…。
（東京都世田谷区・FALCO16才）……【影：ミッキーローク！編：そんないいもんじゃないでしょう!!】

OMICLONのプログラム・リスト

```
10   REM ______________ INITIALIZE ______________
20 CLEAR $3FFF:POKE $CA00,0:POKE 0,0:COLOR 7,0:RANDOMIZE:CLS:HI=1000:GOSUB 720
30 SC=0:LE=3:RO=1:X=15:Y=12:TX=2:TY=3:E=0:EE=7:SS=0:V=$C100:V1=$C500:PT=0:TM=80
40 FOR I=1 TO 9:MA(I)=0:NEXT
50 GOSUB 600:GOSUB 290:GOTO 170
60 FOR I=1 TO 500:NEXT:RETURN
70 COLOR ,0:FOR J=11 TO 13:LOCATE 5,J:PRINT SPC(22);:NEXT :RETURN
80 IF PEEK($32)=0 THEN TEMPO TM:PLAY "B",,$6000,$6042:TM=TM-.2
90 TM=TM+(TM<54)*(54-TM):RETURN
100  REM ______________ MAIN LOOP ______________
110 PICK K:GOSUB 80
120 IF (K<$31)+(K>$39) THEN 200
130 POKE V+X+Y*32,CH:D=USR($4000,V+X+Y*32-33,K):IF D>9 THEN 470
140 VX=DX(D):VY=DY(D)
150 IF PEEK(V1+X+VX+(Y+VY)*32)=0 THEN VX=0:VY=0
160 PLAY "B",$6554:POKE V+X+Y*32,CH:POKE V1+X+Y*32,3
170 X=X+VX:Y=Y+VY:CH=PEEK(V+X+Y*32):CO=PEEK(V1+X+Y*32)
180 SC=SC+(CO=15)*(CH-$30)+(CO=23)*(CH-$30)*2:PT=PT+(CO=23)
190 A=USR($4054,V+X+Y*32)
200 E=E+1:IF E>EE THEN E=0:GOSUB 230
210 ON (PT=15)*2+(SS<>SC)+1 GOTO 110,330,380,380
220  REM ______________ TEKI MOVE ______________
230 X1=0:Y1=0:IF RND(1)<.5 THEN 250
240 X1=SGN(X-TX):GOTO 260
250 Y1=SGN(Y-TY):GOSUB 80
260 IF PEEK(V+TX+X1+(TY+Y1)*32)=$0A THEN 470
270 POKE V1+TX+TY*32,CT:POKE V+TX+TY*32,TH
280 TX=TX+X1:TY=TY+Y1
290 CT=PEEK(V1+TX+TY*32):TH=PEEK(V+TX+TY*32):GOSUB 80
300 A=USR($4060,V+TX+TY*32)
310 RETURN
320  REM ______________ SCORE PRINT ______________
330 HI=HI+(HI<SC)*(SC-HI):LOCATE 2,0:PRINT "HI-SCORE ";RIGHT$(STR$(100000+HI),5)
340 LOCATE 18,0:PRINT "SCORE ";RIGHT$(STR$(100000+SC),5)
350 PRINT "  LEFT";LE;"  ROUND";RO;"  POINT";PT
360 POKE $6559,CH+4:PLAY "B",$6558:SS=SC:GOTO 200
370  REM ______________ ROUND CLEAR ______________
380 COLOR 7:LOCATE 26,1:PRINT 15:PLAY "B",,0,0:COLOR 6,0:GOSUB 70:LOCATE 9,12
390 PRINT "ROUND CLEAR !!":GOSUB 60:TM=80:TEMPO 54:PLAY "F",,$6084,$60AC
400 SC=SC+RO*100:PT=0:RO=RO+1:EE=EE-1:X=15:Y=12:TX=2:TY=3:SS=SC:LE=LE+1
410 IF RO<8 THEN 40
420  REM ______________ ALLROUNDCLEAR ______________
430 GOSUB 60:LOCATE 7,12:PRINT "ALL ROUND CLEAR !!"
440 TEMPO 54:PLAY "F",$60D4,$6258,$638A:C=1
450 COLOR C:LOCATE 7,12:PRINT "CONGRATULATIONS !!"
460 C=MOD(C,7)+1:GOTO 450
470  REM ______________ MAN DEAD ______________
480 PLAY "B",,0,0:FOR I=1000 TO 100 STEP -100:POKE V+X+Y*32,$9E:SOUND I,2
490 POKE V+X+Y*32,$E9:SOUND I-10,1:NEXT:GOSUB 60
500 VV=V+X+Y*32:POKE VV,CH:POKE VV+$400,3:POKE V1+TX+TY*32,CT:POKE V+TX+TY*32,TH
510 X=15:Y=12:TX=2:TY=3:LE=LE-1:LOCATE 6,1:PRINT LE
520 IF LE=0 THEN 550
530 TM=80:GOSUB 290:GOTO 170
540  REM ______________ GAME OVER ______________
550 GOSUB 70:COLOR 2,0:LOCATE 11,12:PRINT "GAME OVER"
560 TEMPO 54:PLAY "F",,$64C4,$6502:LOCATE 5,15:PRINT SPC(22)
570 COLOR C:LOCATE 5,14:PRINT "   TRY AGAIN [SPC]    ";:C=MOD(C,7)+1
580 PICK K:ON (K=32)+1 GOTO 570,30
590  REM ______________ MAKE SCREEN ______________
600 FOR I=1 TO 9
610 RN=INT(RND(1)*9)+1:IF MA(RN)<>0 THEN 610
620 MA(RN)=I:NEXT
630 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):MA$=""
640 FOR I=1 TO 9 STEP 3:FOR J=0 TO 2
650 MA$=MA$+RIGHT$(STR$(MA(I+J)),1):NEXT:MA$=MA$+A$:NEXT:COLOR 7,0:CLS
660 FOR J=2 TO 20 STEP 3:FOR I=1 TO 30 STEP 3
670  COLOR 7,1:LOCATE I,J:PRINT MA$;:NEXT:NEXT
680 FOR I=1 TO 30:POKE $C540+I,0:POKE $C7C0+I,0:NEXT
690 FOR I=1 TO 20:POKE $C541+I*32,0:POKE $C55E+I*32,0:NEXT
700 FOR I=1 TO 20
710  POKE V1+INT(RND(1)*28)+2+INT(RND(1)*19+3)*32,$17:NEXT:COLOR ,0:RETURN
720 REM ______________ MAC & MUSIC ______________
730 FOR I=1 TO 9:READ DX(I),DY(I):NEXT
740 IF PEEK($4000)=$E6 THEN RETURN
750 COLOR 5:LOCATE 8,12:PRINT "WRITING DATA"
760 L1=6:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR I=0 TO 7
770 POKE $4000+I+J*8,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT:A=USR($406C):AD=$6000
780 READ A$:IF A$="*" THEN 850
790 IF A$="¥" THEN D1=0:D2=0:GOSUB 900:GOTO 780
800 IF A$="@" THEN READ L$,N$:D1=VAL("$"+L$):D2=VAL("$"+N$):GOSUB 900:GOTO 780
810 IF A$="[" THEN READ LP,N$:NT=VAL("$"+N$):GOSUB 890:GOTO 780
820 IF A$="r" THEN READ L$:LN=VAL("$"+L$):D1=LN:D2=0:GOSUB 900:GOTO 780
830 IF A$="#" THEN LN=11:GOTO 780
840 D1=L1:D2=VAL("$"+A$):GOSUB 900:D1=12-L1:D2=0:GOSUB 900:GOTO 780
850 A=USR($406C):FOR I=1 TO 37:READ L$,N$:LN=VAL("$"+L$):NT=VAL("$"+N$)
860 IF LN+NT=0 THEN D1=0:D2=0:GOSUB 900:GOTO 880
870 PL=LN/2:D1=PL:D2=NT:GOSUB 900:D2=0:GOSUB 900
880 NEXT:FOR I=AD TO AD+7:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT:RETURN
890 FOR I=1 TO LP:D1=6:D2=NT:GOSUB 900:D2=0:GOSUB 900:NEXT:RETURN
900 POKE AD,D1:POKE AD+1,D2:AD=AD+2:RETURN
910 REM ______________ D A T A ______________
920 REM ◢__ Direction Data
930 DATA -1,-1,0,-1,1,-1,-1,0,0,0,1,0,-1,1,0,1,1,1
940 REM ◢__ Machine Lng. Data
950 DATA E60011260486015F,39E6011126048602,5F39E60211260486,035F39E620112604
960 DATA 86045F39E6211126,0486055F39E62211,260486065F39E640,1126048607 5F39E6
970 DATA 4111260486085F39,E64211260486095F,39860A39868AA700,BDEB938606A70039
980 DATA 868BA700BDEB9386,04A70039CED208A6,00448470AA00A700,088CD2D826F13900
990 REM ◢__ Music Data
1000 DATA 0d,19,0d,19,0d,19,0d,19,12,1e,12,1e,14,20,14,20,¥
1010 DATA 29,2a,2c,2e,2c,2e,30,35,2e,31,2e,31,30,2c,2e,2c,¥
1020 DATA 0d,0d,0d,12,12,12,14,14,14,@,30,0d,¥
1030 DATA 1d,20,1d,19,22,19,1b,24,1b,@,30,25,¥,#
1040 DATA [,24,16,[,24,14,[,12,12,[,12,14,[,12,15,[,12,17,@,c0,19,¥
1050 DATA r,24,[,3,29,r,24,[,3,26,r,24,[,3,22,1d,22,26,22,26,29
1060 DATA 20,24,27,@,a0,2c,r,14,2c,2e,2c,29,2c,29
1070 DATA 2a,25,22,25,27,29,2a,29,2a,2b,2c,2e,2c,27,24,27,29,2a,2c,2a,2c,2d,2e
1080 DATA 30,2d,28,25,21,25,28,25,27,28,2a,2c,2d,2f,2a,27,2a,27,23,27,29,2a,27
1090 DATA 23,1e,@,20,20,r,04,@,9c,20,¥
1100 DATA r,24,[,3,26,r,24,[,3,22,r,24,[,3,1d,1a,1d,22,1d,22,26
1110 DATA 1b,20,24,@,a0,27,r,14,27,27,27,24,24,24
1120 DATA 25,22,1e,22,22,25,25,22,25,22,25,22,27,24,20,24,24,27,27,24,27,24,27
1130 DATA 24,28,25,21,1c,21,25,21,21,25,25,28,28,2a,27,23,27,23,1e,23,23,27,23
1140 DATA 1e,1b,2a,25,2a,@,9c,29,¥,*
1150 DATA 28,0d,08,0d,10,00,20,0d,28,0f,08,0f,10,00,20,0f
1160 DATA 18,08,18,08,18,08,18,08,18,0d,18,08,18,0d,00,00
1170 DATA 10,19,08,1d,10,20,08,19,10,1d,20,20,10,1b,08,1e
1180 DATA 10,22,08,1b,10,1e,20,22,10,24,18,24,08,24,18,22
1190 DATA 18,24,18,25,18,20,18,19,00,00
1200 DATA 04,1b,00,00,04,35,00,00
1210 REM ******************************
1220 REM * 「OMICLON」    For JR-200      *
1230 REM *                                *
1240 REM * PROGRAMED     K.SATO           *
1250 REM * MUSIC         M.SASAKI         *
1260 REM * IDEA          S.YOSHIDA        *
1270 REM * TEST PLAYER   K.S & M.S & A.S *
1280 REM *                                *
1290 REM *         1988/03/06/SUNDAY      *
1300 REM ******************************
```

ペーマガ 編集者の事件簿

く、くく…編君。君には少しの間眠っていてもらおう。

やった！新作ソフトが手に入ったぞーっ♪

その間、このソフトは私一人で楽しむ。

あ、いただきまーす

WONDER MoMo!!

あー！この絵は一体どこへ行ってしまったんだー

最低男！

わぁお WAO!

評…この手でいこう（影）

by わあお君

わっ！

真の芸術

今、よみがえる

byすがやこうじ©

評…どこが芸術なの（編）

by すがやこうじ

★X68000が黒くなったことと仮面ライダーが黒くなったこととは何らかの関係があるのでしょうか？（奈良県生駒市・たいちょ星人12才）……【影：それは，電波ビルが黒いからでしょう!!編：何の関係があるんですか？】

M5(BASIC-I)用

3種類のキャラのシューティング・ゲーム

昆虫戦争（こんちゅうせんそう）



清野　智弘

STORY

ある日，とんぼがかぶとむしに言いました。「おまえたちゃ，なんで幼虫時代と成虫時代ではこんなにも姿がちがうんだっ。どれがだれの子だかわがんねべっ！」

するとかぶとむしは「なんだと！おめえたち下等な昆虫どもにそんなこと言われる筋合はねえ！」

こうして完全変態軍と不完全変態軍との間で戦争がはじまりましたとさ。

遊びかた

完全変態軍のかぶとむしや，はちや，あげはを操って不完全変態軍をやっつけてください。カーソル・キーで上下左右に動き，Ⓐのキーで弾がでます。敵の弾に当たるごとに味方はかぶとむし→はち→あげはと変わっていき，あげはがやられるとゲームは終わります。

パワーアップは，かぶとむしが100点以上で，はちは200点を越えると，あげはは300点を越えると与えられます。あっまちがえました。かぶとむしのパワーアップは101点以上です。ごめんなさい。パワーアップと言っても，弾のでる方向が増えるだけです。

あと，敵の点数は，ごきぶりが27点，せみが9点，かまきりが3点，とんぼが1点です。

入力方法

プログラムは四つにわかれていて，入力する順に，キャラクター定義，マシン語，タイトル，そしてメインとなります。必ずこの順にテープに収めてください。最初のプログラムをCHAINするとM5は自動的につぎつぎとプログラムを読み込み，実行してくれます。タイトルがでたらQWERTYUIのどれかを押してください。はじまります。それからそう入モードからCHAINしないでください。

苦労した点

ハンド・アセンブルすること。いや，したこと。何度「Basic-I Ready」の文字を目の前に突きつけられたかっ。

それから，相対ジャンプ命令「JR」（国鉄の民営化したものでもなければナショナルの100や200でもない）を使っているので，相対アドレスの計算が大変だったね。

参考資料

ベーマガ'88年1月号99ページのPOKE&701A，&10と，CALL&1387

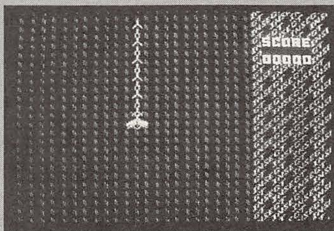
《第1表》変数表

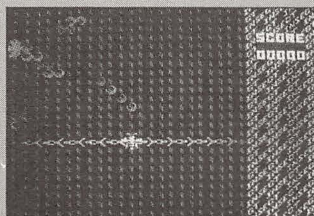
変数	内容
S	得点
A	味方の種類
T	敵の一度にでる数
K	敵の種類
X, Y	味方の位置
B	味方の画面上の位置のアドレス



▲《写真1》タイトル画面。右側が主人公の完全変態軍です

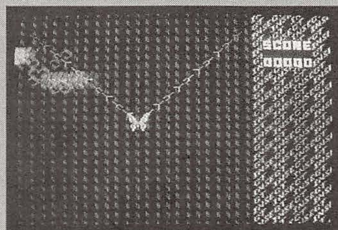
▼《写真2》まず最初はかぶと虫。最初は正面にしか撃てません





▲《写真3》ハチは，左右に弾を撃ちます。攻撃法を考えよう

▼《写真4》あげははナナメ上に2方向に撃つことができる



CHECKER FLAG

編：なかなかおもしろいゲームですね。

Dr.D：キャラクターをマシン語で動かしているので，非常に動きがスムーズでしかもスピードも速い。シューティング・ゲームには不可欠な，スピード，操作性の両方をクリアしているということじゃ。

★ぼくの友達のS君は，社会のテストで吉宗からさつまいもの栽培を命じられたのは，さつま芋次郎。富獄三十六景を描いたのは浮世絵太郎などと書くうつけものです(実話)。(千葉市・伊藤武夫15才)……【影：うひゃひゃ。】

《リスト1》昆虫戦争のキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 Print "[illegible]":ma9 2
20 for I=&80 to &83:read A$:stchr A$ to I,1:next
30 for I=48 to 57:read A$:stchr A$ to I,1:next
40 for I=&90 to &97:read A$:stchr A$ to I,1:stchr A$ to I+8,
1:next
50 for I=&A0 to &AF:read A$:stchr A$ to I,1:next
60 vPoke &3B90,&D0:vPoke &3B92,&60:vPoke &3B93,&90:vPoke &3B
94,&A0:vPoke &3B95,&A0
70 for I=0 to 95:read A$:if A$="" then let A$=rPt$(16,"0")
80 stchr A$ to I:next:chain
81 data 072848c841634581
82 data 0000408001020406
83 data 192048485161010d
84 data 1526447010204000
90 data 7e7e666666667e7e
91 data 1818181818181818
92 data 7e7e067e7e607e7e
93 data 7e7e067e7e067e7e
94 data 6c6c6c6c6c7e7e0c
95 data 7e7e607e7e067e7e
96 data 7e7e607e7e667e7e
97 data 7e7e060606060606
98 data 7e7e667e7e667e7e
99 data 7e7e667e7e067e7e
100 data 0f3870e0e070380f
101 data 3c7ef3e1c1c06038
102 data 183c7e66c3818181
103 data 3c7ecf878303061c
104 data f01c0e07070e1cf0
105 data 1c06038387cf7e3c
106 data 818181c3667e3c18
107 data 3860c0c1e1f37e3c
108 data 03060cf8f80c0603
109 data 8040201f10101010
110 data 181818183c66c381
111 data 0102043848881020
112 data 0000f01f1ff00000
113 data 08080808f8040201
114 data 2424243c18181818
115 data 040811121c204080
116 data 00000ff8f80f0000
117 data 8040201c12110804
118 data 181818183c242424
119 data 010204f808080808
120 data c060301f1f3060c0
121 data 2010884838040201
122 data 81c3663c18181818
123 data 10101010f204080
180 data 0000000101000018,1800061e3c7cf860,02070f9e9e3c3000,
190 data 40e0f079793c0c00,,0000000808000018,180060783c3e1f06
200 data 0000000002070d06,0507010000000000,000000000c040e0,
f0f0f8f838000000
210 data 0000000000030207,0f0f1f1f1c000000,000000040e0b060,
a0e0800000000000
220 data ,0000000103030707,000000000030f1f,0600000000808000
230 data 00000000000c0f0f8,6000000000010100,,000000080c0c0e0e0
240 data 8383434121100000,0000102141438383,008080c0c0c08000,
0080c0c0c0808000
250 data 0001010303030100,0001030303010100,c1c1c28284080000,
00000088482c2c1c1
260 data 00000000000060f1f,1f0f060000000000,30387c3c3c386000,
0060383c3c7c3830
270 data 0c1c3e3c3c1c0600,00061c3c3c3e1c0c,00000000000060f0f8,
f8f0600000000000
280 data ,,00000000000001dfe,fe1d000000000000
290 data 0000000000000b87f,7fb8000000000000,,
300 data 0101010101010101,0103030101000103,8080808080808080,
80c0c080800080c0
310 data 0000000000060f8fc,1e007cfef0000000,00000000000061f3f,
78003e7f0f000000
320 data ,0000000000070600,,0000000000e06000
330 data 00000000000003efd,6101235549818341,0000000000007cbf,
8680c4aa9281c182
340 data 0000183c7efe4000,0000000006060000,0000183c7e7f0200
,0000000006060000
350 data 0103030301010100,,80c0c0c080808000,
360 data120c020301010307,0300061e3c70c000,483040c08080c0e0,c
00060783c0e0300
370 data ,1c7ef8e080040201,,387e1f0701204080
380 data 00000000303f0fe78,0003000300010000,000000c0c00f7f1e,
00c000c000800000
390 data 0c02000000010103,0508080808100100,3040000000808080c0,
a010101010088000
400 data c0a0d0586c6c6636,0616242434141818,0305 0b1a3636666c,
606824242c281818
410 data 0040202010101809,0909191908080000,0002040408081890,
9090989810100000
```

《リスト2》昆虫戦争のマシン語・プログラム・リスト

```
10 clear 256,&7D26:for I=0 to 68:read A$:let S=0:for J=0 to
7:let A=val("&"+mid$(A$,J*2+1,2)):Poke &7DD8+I*8+J,A
11 let S=S+A:next:if val("&"+right$(A$,2))<>S mod 256 then P
rint I+31 "ガ゛ちガ゛う!":end
12 next:chain
31 data df47feb03810febfd9
32 data 3843fef0303ffecfa5
33 data 30023dd7187de523e3
34 data 23df4f2bdfc604cbf0
35 data 3fcb3fcb3f5f3e08f8
36 data 806fcb3dcb3dcb3d07
37 data 2600292929292291609
38 data 3819dffea03805e1ec
39 data 3ecf184579e604cb98
40 data 3fc695d7e1e511044c
41 data 0023df4ffe0c380a9d
42 data feac3006ed5fe60719
43 data 2011e523dfee04d7e1
44 data 19dfee04d719dfeea7
45 data 04d7e17923dfe60421
46 data cb27cb27d608812b6e
47 data d719d719d7e178d6e6
48 data 06d7110400e519d7c7
49 data 19d7e13e0c85e521a6
50 data 827fbee16fdad87d3e
51 data c921083bdf47feb001
52 data 3810febf383efef069
53 data 303afed0387d3cd700
54 data 1879e523dfc607cb10
55 data 3fcb3fcb3f5f3e08f8
56 data 806fcb3dcb3dcb3d07
57 data 2600292929292291609
58 data 3819dffea03805e1ec
59 data 3ecf1845ed5fe604a0
60 data c692d7e1e523df574e
61 data d6583002eeff0e0863
62 data cb3f28030d18f97acd
63 data 2323fe033808feaf34
64 data 38073e0a18023e0bea
65 data d7dfe6017a280381c3
66 data 1801912b2bd71104ec
67 data 0019d719d7e178c6ff
68 data 04d7110400e519d7c5
69 data 19d7e13e0c85e521a6
70 data 827fbee16fda7c7ee3
71 data c921083bdffe033845
72 data 484ffeb33810febf4d
73 data 383ffed03847fef0b2
74 data 30373cd7183fe523d9
75 data dfc604cb3fcb3fcb88
```

★ベーマガを読んで1年たちました。ハードやソフトはすごく進歩したのに影さんたちスタッフは，ぜんぜん変わっていませんね。(茨城県つくば市・**森戸宏信13才**)……**【つぐ美：私の美しさは変わらないという意味かしら？】**

```
76 data 3f5f3e05816fcb3dd9
77 data cb3dcb3d2600292988
78 data 29292916381 9dffebf
79 data a03805e13ecf180bee
80 data ed5fe604c690d7e144
81 data 79c608d7110400e518
82 data 19d719d7e13e0c8590
83 data e521827fbee16f384d
84 data 9bc90026282e07dfc6
85 data 2cd72d28032d18f797
86 data 2e08df2e00d7247cba
87 data fe2a20e93aff7f4730
88 data 210038DFFEb0304A60
89 data FE903846A8CB5F2806
90 data 41A84FE607CB27CBe2
91 data 27E5267FC6C26F16be
92 data fFE91EFF181B1EDF35
93 data 18171EE018131EE157
94 data 180F1E01180A1E21a7
95 data 18061E2018021E1Fb3
96 data 14E1E519DFFE203020
97 data 0579CB9FB0D7E13E8e
98 data 00D7233E3BBC20ABfa
99 data 3E08A832FF7FC90067
```

《リスト3》昆虫戦争のタイトル・プログラム・リスト

```
10 Print "■■":view:cls:mag 2:Print "  ／＼      ／＼
／＼"
20 Print " ／ ／＼   ＼／ ＼    ＼ ＼／   ＼ ＼／＼／"
30 Print "／ ／ ／  ／＼ ／ ＼  ＼／＼／＼  ／ ／ ／＼"
40 Print "＼／ ／＼／ ＼  ＼／ ／＼＼／＼／＼ ＼／  ／＼／ ／"
50 Print "  ＼／  ＼／ ＼／ ＼／   ＼／＼／／＼／＼／ ／＼／"
60 Print "   ＼／     ／      ＼／＼／   ／ ／＼"
70 Print "    ＼／    ／      ／ ＼   ／ ／ ／■"
80 Print "■  ふかんせ゛んへんたいく゛ん    かんせ゛んへんたいく゛ん"
90 for I=0 to 6:read A,B,A$:Print cursor(A,B)A$:next
100 for I=0 to 17:read A,B:scod I,A:scol I,B:next
110 for I=0 to 11:loc I to 32,I/3*32+80:next
120 for I=12 to 17:loc I to 152,I/2*32-96:next
130 data 8,10,とんぼ゛,8,14,かまきり,8,18,せみ,8,22,こ゛きふ゛り,23,12,かふ゛とむ
し,23,16,はち,23,20,あけ゛は
140 data 48,6,52,7,56,2,60,12,64,11,68,6,0,9,8,4,16,6,24,7,3
2,13,40,10,72,6,76,9,80,10,84,7,88,3,92,12
150 Print "■"
170 stchr "7e7e666060667e7e" to 67,1
190 stchr "7e7e667e7e6c6e6e" to 82,1
200 stchr "7e7e607c7c607e7e" to 69,1
300 stchr "0000201008000000" to 0,1
310 stchr "0000201008000000" to 32,1
320 vPoke &3B80,&40:vPoke &3B84,&40:vPoke &3B91,&00
330 Poke &701A,16:Poke &7D27,&57
340 for I=0 to 21:read A$:let S=0:for J=0 to 7:let A=val("&"
+mid$(A$,J*2+1,2)):Poke &7D28+I*8+J,A
350 let S=S+A:next:if val("&"+right$(A$,2))<>S mod 256 then
Print I+409 "か゛ちか゛う":end
360 next:chain
409 data 413f7090236010081b
410 data 2401230a0b0824810a
411 data 08238a108b18210a93
412 data 3bdf4f2bdf47fe24dc
413 data 300efe10306579e640
414 data 0428740478d7186f7a
415 data e52bdfc60ccb3fcb96
416 data 3fcb3f6f2600292930
417 data 29292978d61ccb3fef
418 data cb3fcb3f5f163819da
419 data dffea03808e1afd724
420 data 23d72b1838ed5fe6a7
```

```
421 data 03cb27c691d7e1797d
422 data e6042826ed5fe60f79
423 data 280778fec9300218b8
424 data 12e5233e18d711045c
425 data 0019c608d719c608a5
426 data d7e14f79e604cb275c
427 data cb27d60880d7e5111d
428 data 040019d719d7e13e03
429 data 0d85e521827fbee138
430 data 6fda417dc921083b34
```

《リスト4》昆虫戦争のメイン・プログラム・リスト

```
1 Poke &7064,&27:Poke &7065,&7D:Poke &7066,23:Poke &7067,23:
Poke &7068,23
10 view 22,0,31,23:for I=0 to 237:Print chr$(&80+I mod 4);:n
ext:Print "■■■■":view 0,0,23,23:cls 32
11 if inP(&32)then Print "■" else goto 11
30 let S,A,T=0:view 1,1,23,22:cls:view 25,3,29,7:Print "SC0R
E--------00000":view
40 scod 0,74+A*8:scod 1,78+A*8:let X,Y=12:Poke &7068,0
50 call &1387:if A=2 then scol 0,3:scol 1,12 else if A then
scol 0,10:scol 1,7 else scol 0,6:scol 1,9
70 let K=rnd(3):let T=(T+rnd(4)/4)mod 6:Poke &7F82,(T+1)*12
80 for I=2 to T*3+2 steP 3:gosub 300
90 if K=3 then goto 260 else if K=2 then goto 240 else if K
then goto 220 else goto 200
110 next:for I=0 to 80:let G=&3B08+(I mod(T+1))*12
120 if K=0 then call &7F19:if vPeek(G)=&CF then vPoke G,&CE:
goto 140
121 if K=1 then call &7E79:if vPeek(G)=&CF then vPoke G,&CE:
goto 140
122 if K=2 then call &7DD5:if vPeek(G)=&CF then vPoke G,&D2:
goto 140
123 if K=3 then call &7D3E:if vPeek(G+1)=0 then vPoke G+1,1:
goto 140
130 goto 150
140 let S=S+3^K:Print cursor(30-len(num$(S)),5)num$(S)
150 gosub 300:next:if vPeek(&3B03)=0 then let A=A+1:if A<3 t
hen goto 40 else Print "■":goto 11
160 if K=3 then goto 50 else goto 70
200 scod I,48:scod I+1,52:scod I+2,56:scol I,6:scol I+1,7:sc
ol I+2,2
210 let G=rnd(21)*8+4:for J=0 to 2:loc I+J to G,-I-14:next:g
oto 110
220 scod I,64:scod I+1,60:scod I+2,68:scol I,10+rnd(1):scol
I+1,12:scol I+2,6
230 loc I to rnd(112)+32,-16-I/3*5:goto 110
240 let G=rnd(1)*4:scod I,0 or G:scod I+1,8 or G:scod I+2,16
 or G
245 scol I,9:scol I+1,4:scol I+2,6
250 loc I to rnd(16)*8+28,I/3*2+192:goto 110
260 scod I,28:scod I+1,36:scod I+2,44:scol I,7:scol I+1,13:s
col I+2,10
270 for J=0 to 2:loc I+J to rnd(16)-31,I*8+12:next:goto 110
300 let P=Peek(&702B):let L=(P=55)*(X<22)-(P=54)*(X>2):let M
=(P=46)*(Y<21)-(P=51)*(Y>2)
320 let B=&3800+X+Y*32:let X=X+L:let Y=Y+M:loc 0 to X*8-4,Y*
8-4:loc 1 to X*8-4,Y*8-4
360 if(vPeek(B+L+M*32)or vPeek(B))and 16 then scol 0,0:scol
1,0:Poke &7068,23
370 if P<>25 or vPeek(&3B03)=0 then goto 390
380 if A=0 then vPoke B-32,&A2:if S>100 then vPoke B+32,&A6
385 if A=1 then vPoke B-1,&A0:vPoke B+1,&A4:if S>200 then vP
oke B+32,&A6
386 if A=2 then vPoke B-33,&A1:vPoke B-31,&A3:if S>300 then
vPoke B+31,&A7:vPoke B+33,&A5
390 call &7F83:return
```

M5

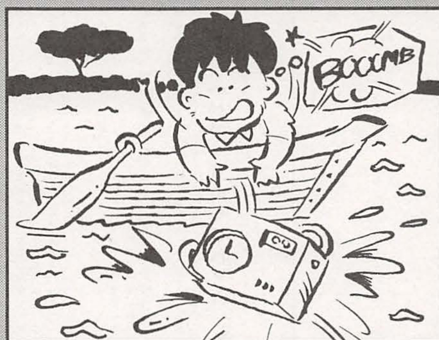
★影さん！ぼくの弟は，パソコンを買ってもらったその日に暴走させてしまいました。どーです!!（兵庫県三田市・RPG作りたい12才）……【影：断空我先生は，バイクを買ったその日に暴走した強者です!!勝ったな。】

M5(BASIC-G)用

時限爆弾を処理するのが君の任務だ

時限爆弾(じげんばくだん)

今村　秦裕



遊びかた

RUNして，しばらくするとタイトル画面になるのでスペース・キーを押してください。中央より下にいるのが自分で，カーソル・キーで上下左右に動かします。画面内に10個ある青いブロックのようなものは時限爆弾で，これが爆発する前に池に捨てるのが目的です。

時限爆弾は押せば動きますが，壁や他の時限爆弾に当たるとはね返ります。また，押して進む距離は決まっていて，木を倒していくと進む距離は縮まります。これらをうまく利用して時限爆弾を池に捨ててください。残り時間は左側に表示してあります。

プログラムについて

じつは，このプログラムにはバグがあります。それは一つの時限爆弾が動いているときに別の時限爆弾を押すと，エラーがでたり，時限爆弾の数が増えてしまうというものです。だから二つ同時には絶対に押さないでください。

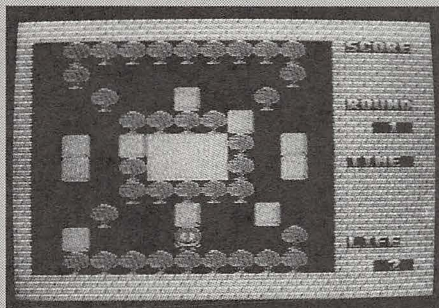
面数は5面までしかありませんが，まだメモリがかなりあまっているので好きなだけ付け加えてください。

最後に

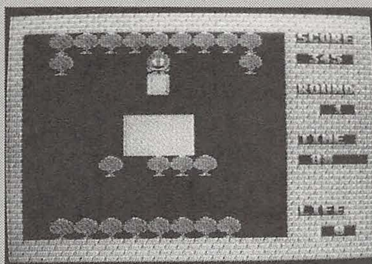
言い忘れましたが，壁などではね返ってきた爆弾に当たると死ぬので気をつけてください。とにかく何度でもやってみて爆弾のパターンを覚えてください。

CHECKER FLAG

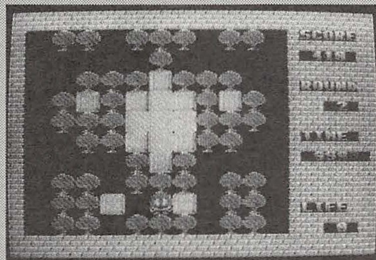
編：なかなか歯ごたえのあるパズル・ゲームですね。
影：時限爆弾というアイデアもなかなかおもしろいね。
編：リストも短いし。
Dr.D：動きやテクニックもいろいろあって，何度でも楽しめるようになっとるな。パズル・ゲームではたまに解きかたが一とおりしかなかったりするんじゃが，このゲームにはいろいろ解きかたがあるようじゃな。このほうがよりおもしろいゲームになるかもしれないゾ！
編：なるほど。



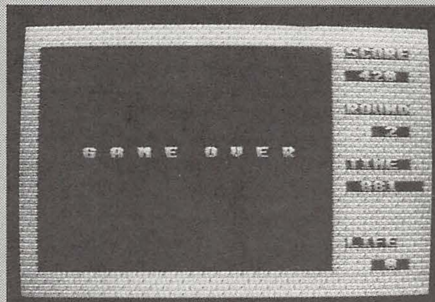
▲《写真1》ゲーム・スタート!! 中央の池に時限爆弾を落とせ!!



◀《写真2》最後の1個だ!! これを入れればラウンド・クリア



▶《写真3》さあ，ラウンド2だ!! このラウンドはむずかしいゾ!!



▼《写真4》時間切れか，自分がつぶれるとゲーム・オーバー

★先日，コナミマニアの新井君をキャロットに連れていきました。やっぱりナムコの悪口を言った。(埼玉県川口市・山崎伸一16才)……【影：サン電子マニアの某氏は，最近はゲーセンに近よらず，家でファミコンをやっている。】

時限爆弾のプログラム・リスト

```
10 gosub 400
20 gosub 40:gosub 290:goto 20
30! ●●●●●●●●●●● YOU ●●●●●●●●●●
40 BX=X:BY=Y
50 K=inkey(0):print cursor(25,4);S
60 O1=rcrt(X-2,Y):O2=rcrt(X+2,Y)
70 O3=rcrt(X,Y-2):O4=rcrt(X,Y+2)
80 if K=54 then if O1=&20 then gosub 140:X=X-2 else if O1=&B
9 then H=3:goto 160
90 if K=55 then if O2=&20 then gosub 140:X=X+2 else if O2=&B
9 then H=3:goto 180
100 if K=51 then if O3=&20 then gosub 140:Y=Y-2 else if O3=&
B9 then H=3:goto 200
110 if K=46 then if O4=&20 then gosub 140:Y=Y+2 else if O4=&
B9 then H=3:goto 220
120 gosub 290:T=T-1:print cursor(25,14);T;cursor(X,Y);D$(5)
130 if T=0 then return 310 else return
140 sg 3,7,15:sleep 2,1:sg 3,7,0:print cursor(X,Y);D$(1):gos
ub 290:return
150!●●●●●●●●●● BOMB ●●●●●●●●●●
160 BX=BX-2:repeat:BX=BX-2:B=rcrt(BX,BY):I=2
170 print cursor(BX+2,BY);D$(1):goto 240
180 BX=BX+2:repeat:BX=BX+2:B=rcrt(BX,BY):I=1
190 print cursor(BX-2,BY);D$(1):goto 240
200 BY=BY-2:repeat:BY=BY-2:B=rcrt(BX,BY):I=4
210 print cursor(BX,BY+2);D$(1):goto 240
220 BY=BY+2:repeat:BY=BY+2:B=rcrt(BX,BY):I=3
230 print cursor(BX,BY-2);D$(1)
240 if B=&20 then H=H-1 else if B=&B5 then H=H-2:S=S+5:else
if B=&BD then goto 360 else if B=&B1 then return 320 else go
to 270
250 print cursor(BX,BY);D$(3)
260 gosub 50:until H<1:return
270 on I goto 160,180,200,220
280!●●●●●●●●●●● BGM ●●●●●●●●●●
290 if play=1 then return else play "ddeddgfe","defga8defga8
defg":return
300!●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
310 for I=0 to 7:bcol &FF:sg 3,7,15:sleep 5,1:bcol &11:sg 3,
,0:sleep 5,1:next I:view 2,2,23,21:cls &20:view
320 sleep 1:play "l32o7bagfedco6bagfedc":sleep 2:view 2,2,23
,21:cls &20:view
330 if L>0 then L=L-1:gosub 550:goto 20
340 print cursor(5,11);"G A M E  O V E R":for I=15 to 0 step
-1:sg 3,4,I:sleep 20,1:next I:gosub 480
350!●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●
360 for I=15 to 0 step-1:sg 3,0,I:sleep 1,1:next I:if G<>1 t
hen G=G-1:S=S+10:H=0:goto 260
370 sleep 1:view 2,2,23,21:cls &20:view:R=R+1:print cursor(7
,11);"R O U N D";R:S=S+T
380 if R=6 then cls:goto 340 else sleep 2:gosub 550:goto 20
390!●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 print "■■■":console 0:dim D$(5)
410 D$(1)="  ↓←←  ":D$(2)="おき↓←←かく":D$(3)="けさ↓←←こし"
420 D$(4)="すす↓←←すす":D$(5)="あう↓←←いえ"
430 print cursor(14,7);"WAIT"
440 for J=0 to 2:for I=&2180 to &22D7:vpoke I+J*2048,vpeek(I
+J*2048)or vpeek(I+J*2048)/2 or vpeek(I+J*2048)/4:next I,J
450 for I=&30 to &5A:stchr "f0f0e0e03020c0c0" to I,8:next
460 for I=&B1 to &BE:read A$,B$:stchr A$ to I,7:stchr B$ to
I,8:next
470!●●●●●●●●●● START ●●●●●●●●●
480 cls:print cursor(11,3);"TIME  BOMB■■■■■■←←1988"
490 print cursor(12,12);"PROGRAMED■■■←←BY YASUHIRO IMAMURA"
500 print cursor(5,20);"HIT SPACE KEY TO START"
510 if inkey(0)<>7 then goto 510 else for I=15 to 0 step-1:s
g 0,200,I:sleep 5,1:next I
520 cls &BE:view 2,2,23,21:cls &20:view 25,2,29,20:S=0:R=1:L
=2
530 print "SCORE↓↓↓ROUND↓↓↓TIME ↓↓↓↓↓LIFE"
540!●●●●●●●●●●● ROUND ●●●●●●●●●
550 view:on R restore 700,720,740,760,780:for I=1 to 10
560 read R$:for J=1 to 9:print cursor(J*2+2,I*2);D$(val(mid$
(R$,J,1))):next:next:T=1001:X=12:Y=18:G=10
570 play "s1o3l8","s1o5l16":print cursor(27,9);R:cursor(27,2
1);L:sleep 1:return 20
580!●●●●●●●●●●●● CHR ●●●●●●●●●●
590 data 0f3f7f7ff9f1f3f1,202020202f2f2f2f,f97f70bcdf600e1e
600 data 2f20505050508080,f0fcfefe9f8fcf8f,202020202f2f2f2f
610 data 9ffe0e3dfb067078,2f20505050508080,030f3f7f7ffcf0c4
620 data f030203020323232,1f7f3f070301030f,233030c06060a0a0
630 data c0f0fcfefe7edc74,3030202020c2c2c,2ffefce0c080c0f0
640 data c2c0c0c060606060,7fbfdfe0ece8e0e0,707f7f7575757575
650 data e0e0ece8e0e0c080,7575757575747404,fefcf8f8e8c8f8f8
660 data 7074745454545454,f8f8e8c8f8fbfdfe,5454545454404040
670 data 0000200004000000,f7f7f7f7f7f7f7f7,80fefe00f7efef00
680 data 4f747444f4747444
690!●●●●●●●●●●●● MEN ●●●●●●●●●●
700 data 222222222,211111112,121131121,112222311,313444213
710 data 312444213,112222211,121131131,311151112,222222222
720 data 221222122,111121111,122232221,232343232,222444222
730 data 122343221,111232111,221222122,223153122,221222122
740 data 111222111,222232222,232222232,222232222,244222442
750 data 244222442,222313222,223111322,222353222,112222211
760 data 321444123,221444122,131111121,212212212,112212322
770 data 322212123,223213222,221212212,223252322,122212221
780 data 221111122,211222112,312232213,123222321,222444222
790 data 222444222,123222321,312232213,211252112,221111122
```

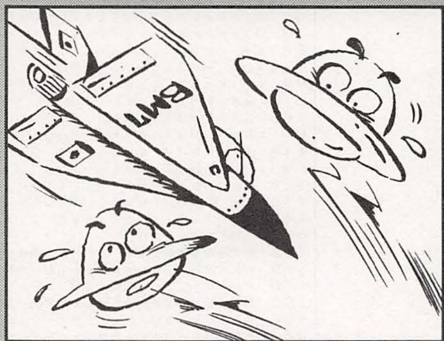
M
5

★僕は毎週日曜日に，日記をつけています。みなさん，こんな僕をどう思いますか？（埼玉県川口市・山崎伸一16才）……【影：それじゃあ週記じゃなか!!編集長：影くん!!半年間たまった日報はいつだすのかね!影：すみません。】

MSX/MSX2用

なかなかのシューティング・ゲーム

HALT（ハルト）



鈴木　朝夫

★内容

シューティング・ゲームです。

★遊びかた

RUNすると，しばらくしてタイトルがでます。スペース・キーでゲームがはじまります。

カーソル・キーで自分の飛行機（略して自機）を操作します。スペース・キーで弾を撃ちます（よくあるパターン）。

右から来る敵キャラを撃てば良いわけです。敵キャラは……5種類くらいだっけ……忘れた。確かそのくらいだと思います。敵キャラはすべて動きがちがいます。ある程度進むとレベルクリア。ゲームはエンドレスです（しかし，3レベル位になると死ぬほどむずかしい）。

3機やられると終わり。

★プログラム

えー，変数表は付けません。プログラムの説明は……付けません！と，言いたいところですが，武士のなさけ。REM文を細かく入れておきます。

★入力方法

普通に打ち込んでください。がんばってねいっ！あ，10行と20行はマシン語データだから，しんちょーに入力してねー。チェックサムは，短いので付けませんでした。

マシン語ルーチンは，背景の星のスクロールとキャラ・スクロールです（SCREEN1専用）。かなりいいデキのルーチンですので，参考にするなり，自分のプログラムに使うなりしていただければ幸いです。

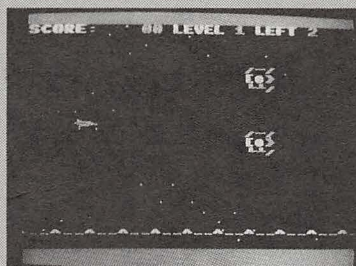
★改造

単純な物なので，好きなように改良していってください。また，敵キャラ・ルーチンは少なめにしておいた（本当はもっと多かったのだが，プログラムが長かったので削った）ので，自分でたっくさん付け足してください。

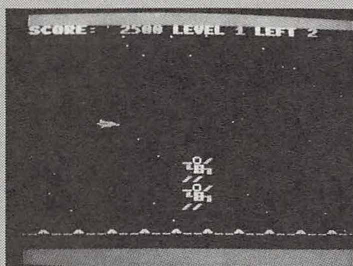
う～ん，変数がわかんないとむずかしいかな？えー，PZ(n)，PH(n)が敵キャラのX，Y増分。Z(n)，H(n)が敵のX，Yです。

このゲームのすごいとこは，スプライトを自機と自機の弾と星（！）にしか使っていないところです。

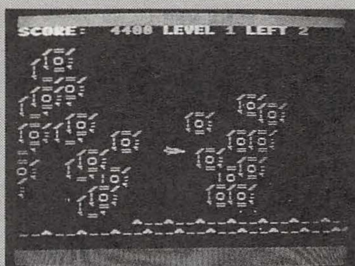
★　　★



▲《写真1》ゲーム・スタート！右から来る敵を撃て!!



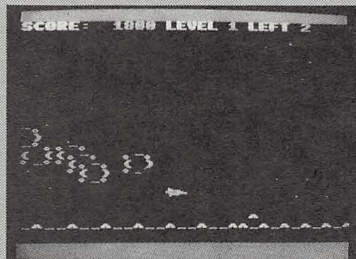
▲《写真2》敵の種類によって動きかたがちがうゾ!!注意！



▲《写真3》面の後半にはこんなやつが出現！本物はどれだ！



◀《写真4》一定距離進むとラウンド・クリア!!



◀《写真5》ダメージをくらうと，墜落してしまうゾ！

★打った～！大きい大きい!!入るか，入るか，入ったー！キャッチャー・ミットに入りました。（長野県小諸市・渡辺慎二12才）……【影：大ーきい！大ーきい！入るか，入るか？オーット大きすぎて球場に入れない!!なんてね。】

```
10 BEEP:PLAY"T50L8V14L404DGFA05DC204C1.","T50V12L403EDFEGFC1."
20 DATA06140E002143D023713E0C814F28361F23860F2310F1C906142143D0237E3D77200E36FF2
BED5F878787863242D0772323232310E72143D011281B015000CD5C00C900
30 DATA 212018112DD101C002CD5900212ED111201801BF02CD5C0021201811200001116003E20CD
4D00190B78B120F5C920
40 KEY1,"SCREEN0:LIST"+CHR$(13)
50 '● ショキ セッテイ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 CLEAR1000,&HCFFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR15,1,4:KEYOFF:FORI=0TO768
:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/2ORV/4:NEXTI
70 RESTORE110:FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+
J+1,2)):NEXT:NEXT
80 RESTORE20:READD$:FORI=1TO&H44:POKEI+&HCFFF,VAL("&H"+MID$(D$,I+I-1,2)):NEXT:DE
FUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD017:A=USR(0):SPRITE$(7)=CHR$(&H80)+STRING$(30,0)+CHR$(1)
90 READD$:FORI=0TO&H2D:POKEI+&HD100,VAL("&H"+MID$(D$,I+I+1,2)):NEXT:DEFUSR2=&HD1
00:VPOKE8197,&H91:VPOKE8195,&H71:VPOKE8194,&H31:VPOKE8198,&HA1:VPOKE8199,&HA1
100 '● スプライト データ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 DATA 20383FC03F0F100000000000000000000E0F87FC0000000000000000000000,000000
0000000000000000000000000000000000000000000000000006AB0600
120 '● タイトル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 G=0
140 BEEP:CLS:SOUND7,248:ONINTERVAL=2GOSUB700:INTERVALON:RESTORE180:FORI=0TO4:REA
DD$:LOCATE16-LEN(D$)¥2,15+I:PRINTD$;:NEXT:LOCATE10,6:PRINT"[ H A L T ]";
150 IFNOTPLAY(0)THENP$(1)=MID$("EDCDEDCDEDCDEDCDFEDEFEDEFEDEFEDEGGGGGGGGFFFFFFFF
EDCDEDCDDDDCCCCC",G+1,1):PLAY"T200S1M30000L403XP$(1);","T200S1M30000L405XP$(1);"
:G=(G+1)MOD65
160 TS=TS+1:IFTSMOD40=0THENREADD$:IFD$<>"END"THENLOCATE15-LEN(D$)¥2,23:PRINTD$EL
SEGOTO140
170 IFNOTSTRIG(0)ANDNOTSTRIG(1)GOTO150
180 DATA"MCMLXXXVIII/II","PRESENTED BY EMG","ADVICER H.K , M.S , S.H",,"PLEASE P
USH TRRIGER"
190 DATA"-STORY-",,"DO YOU THOUGHT ACCORDING",,"THE MEANING OF LIFE ?",,"IT IS L
IKELY AND NOTHING.",,"BUT INDIVIDUALITY THERE SO.",,"THIS STORY IS YOU THINK DEA
TH",,"LIFE.",,"I SAY THIS FOR YOUR OWN GOOD.",,,,"GOOD LUCK!",,,,,,,,,,,,,,,END
200 '● ショキ セッテイ2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
210 R=1:SC=0:LE=3:DS=0
220 RESTORE220:FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEXT:DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,
-1,-1
230 FORI=0TO10:C$(I)="":NEXT:RESTORE240:FORO=0TO2:FORI=0TO7:READD$:C$(I)=C$(I)+D
$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):NEXTI,O
240 DATA"/─/","   ","/─┼","X+X","_o/", "▫-▫","-_-","/=/"
250 DATA"[●>","   ","|:|","+※+","└B┐", "( )","|o|","!o:"
260 DATA"└┘/","   ","◆─/","X+X","// ", "°-°","ロ┴ロ","`=`"
270 '● ショキ セッテイ3 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 A=USR(0):CLS:X=5:Y=10:BX=28:BY=0:BF=0:FX=0:FY=0:G=0:FORI=0TO1:Z(I)=27:H(I)=R
ND(1)*15+3:PZ(I)=-2:PH(I)=2:NEXT
290 LOCATE9,10:PRINT"LEVEL"R"START!":SOUND7,216:PLAY"T255L8S1M10000S04CDEFGB05CO
3CDEFGB04CO2CDEFFEDC1":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:CLS:GOSUB300:GOSUB650:A=USR(0):
ONINTERVAL=3GOSUB700:INTERVALON:GOTO310
300 LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE:#####0 LEVEL # LEFT #";SC;R;LE-1;:VPOKE8197,&HE1:
VPOKE8195,&H71:VPOKE8194,&H31:VPOKE8198,&HA1:VPOKE8199,&HA1:RETURN
310 '● メイン ルーチン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 GOSUB670:S=STICK(0)+STICK(1):T=STRIG(0)+STRIG(1):IFNOT(X+X(S)>28ORX+X(S)<4OR
Y+Y(S)>19ORY+Y(S)<2)THENX=X+X(S):Y=Y+Y(S)
330 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15:DS=DS+1
340 IFBX<>0THENBX=BX+2:IFBX>28THENBX=0:BY=24ELSEELSEIFTTHENBX=X:BY=Y-1
350 PUTSPRITE1,(BX*8,BY*8),14
360 ON(DS¥100)+1GOSUB410,430,450,480,510:IFDSMOD100=0THENCLS:GOSUB300ELSEIFDS=50
1GOTO710
370 IFBF=1THENBF=0:LOCATEFX,FY:PRINTC$(1);
380 LOCATE0,22:PRINTMID$("--^--^--^--^--^--^--^--^--^--^--",DSMOD3+1,32);
390 GOTO 320
400 '● テキ ルーチン タクサン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 FORI=0TO1:LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(1);:Z(I)=Z(I)-1-R-I:IFZ(I)<RTHENZ(I)=27:H(
I)=RND(1)*15+3
420 LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(0);:GOSUB550:NEXT:RETURN
430 FORI=0TO1:LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(1);:Z(I)=Z(I)-1-R-I:H(I)=H(I)+RND(1)*3-1:I
FZ(I)<RORH(I)>20ORH(I)<2THENZ(I)=27:H(I)=RND(1)*15+3
440 LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(2);:GOSUB550:NEXT:RETURN
450 FORI=0TO1:LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(1);:Z(I)=Z(I)-1-R-I:H(I)=H(I)+PH(I):IFZ(I)
<RTHENZ(I)=27:H(I)=RND(1)*15+3:PH(I)=(RND(1)*3-1)*2
460 IFH(I)>19ORH(I)<4THENPH(I)=-PH(I)
470 LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(4);:GOSUB550:NEXT:RETURN
480 FORI=0TO1:LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(1);:Z(I)=Z(I)-1-R-I:H(I)=H(I)+PH(I):PH(I)=
PH(I)+1:IFH(I)>17THENPH(I)=-RND(1)*7ELSEIFH(I)<3THENH(I)=2
490. IFZ(I)<RTHENZ(I)=27:H(I)=RND(1)*15+3:PH(I)=(RND(1)*3-1)*2
500 LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(6);:GOSUB550:NEXT:RETURN
510 A=USR2(0):FORI=0TO1:Z(I)=Z(I)-1-R:H(I)=H(I)+PH(I):IFH(I)>17ORH(I)<3THENPH(I)
=-PH(I):H(I)=H(I)+PH(I)/3
520 IFZ(I)<RTHENZ(I)=27:H(I)=RND(1)*15+3:PH(I)=RND(1)*2+3
530 LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(7);:GOSUB550:NEXT:RETURN
540 '● バクハツ ルーチン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 IFABS(Z(I)-BX)<3ANDABS(H(I)-BY)<3THENBF=1:FX=Z(I):FY=H(I):SOUND6,255:SOUND7,
24:SOUND10,255:SOUND13,1:SOUND12,64:CLS:LOCATEZ(I),H(I):PRINTC$(3);:Z(I)=0:SC=SC
+10*R:GOSUB300:BX=27
560 IFABS(Z(I)+1-X)<2ANDABS(H(I)+1-Y)<2THENRETURN580ELSERETURN
570 '● シンダー ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 ONINTERVAL=1GOSUB700:Y=Y-1:X=X+2:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT:RETURN590
590 SOUND10,16:SOUND6,255:SOUND7,199:SOUND13,1:SOUND12,255:SOUND11,255
600 FORI=0TO1:LOCATE31,22:PRINTMID$("^--",IMOD2+1,1);:FORJ=0TO5:A=USR1(0):NEXT:L
OCATEX+RND(1)*3-1,Y+RND(1)*3-1:PRINTC$(5);:A=USR2(0):NEXT:Y=Y+1:X=X+1:PUTSPRITE0
,(X*8+16,Y*8+16),15,0:IFNOT(Y>19ORX>27)GOTO600
610 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,,0:FORBF=-5TO20:X=X+(BFMOD5=0):COLOR1,6:FORI=0TOBF^2:
NEXT:COLOR15,1:LOCATERND(1)*5-2+X,RND(1)*5-4+Y:PRINTC$(3);:A=USR1(0):A=USR1(0):A
=USR2(0):SOUND13,1:NEXT
620 LOCATE14,10:PRINT"CRUSH!":FORI=0TO4000:NEXT:LE=LE-1:IFLE>0GOTO280
630 LOCATE12,10:PRINT"GAME OVER":SOUND7,248:EP$="T127L8GGGGGGF+F+F+F+F+EEEEEED
DDDCDEFGGGGGGFFFFEEDCDCDCCCCC":EP$="V14"+EP$:E3$="O2T127L8SM10000GRRRFRRRERRRDRD
DDDBBBRAAARGFEDC":E2$="T12703V9R64"+EP$:PLAYEP$,E2$,E3$:FORI=0TO9999:NEXT:GOTO 1
30
640 '● ミュージック・サブルーチン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 P$(0)="DDDDEDDDDFDDDDGDDDCDDDDDDEDDDDFDDDDGDDCDDRAAAABAGGGRRGGGGAGGABRR
AAAABAGGGGAGGGFEDCCCCCCDD"
660 RETURN
670 SOUND7,248:P$(1)=MID$(P$(0),G+1,1):PLAY"T200S1M10000L401XP$(1);","T200S1M100
00L405XP$(1);","T200S1L4M1000006XP$(1);":G=(G+1)MOD94
680 RETURN
690 '● USR1 ホシ・スクロール ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 A=USR1(0):RETURN
710 '● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 CLS:LOCATE8,10:PRINT"LEVEL"R"CLEAR!";:R=R+1:DS=0:FORI=0TO99:FORD=0TO7:A=USR1
(0):NEXT:LOCATE0,22:PRINTMID$("--^--^--^--^--^--^--^--^--^--^--",IMOD3+1,32);
:NEXT:GOSUB300:GOTO280
730 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●     ● HALT  BY EMG  ADVICE H.T      ●
    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

★　　★　　★

★ぼくは，今度１人暮らしをはじめるので電気代も節約しなければいけない。しかし，パソコン・ゲームは思い切りやりたい。あー板ばさみの心境。(長野県松本市・**永沢昌士19才**)……**【影：カップラーメン生活しかない!!】**

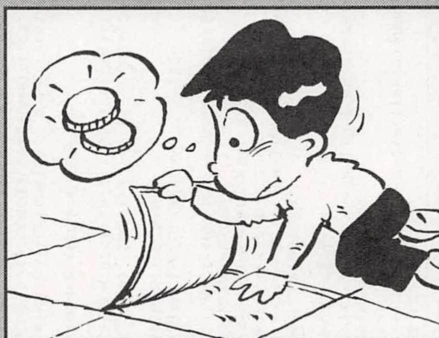
作品No.6-12

MSX/MSX2用

推理型パズルゲーム

ハイド

白井　建夫



⊙STORY

ハイドが隠した九つの宝物を，あなたはロボットを操って20回の試し掘りの末，捜しだしてください。１回掘るごとにまわり８個の得点の合計点がヒントとして表示されます。宝物は，それぞれ得点がちがいますから大体の予想ができます。何回かやって慣れてくると，容易に推理することができるようになります。試行錯誤よりも推理するほうが要求されるパズルゲームです。

⊙遊びかた

?のタイルは，下に何が隠されているかをあなたが推理するタイルです。レベルがあがると１枚から３枚まで増えます。早い回数で当てるとボーナスがもらえます。

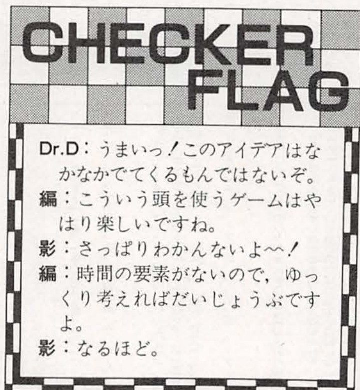
ジョーカー(がい骨)，これを引くと強制的に?のタイルを引いたことになります。すでに当ててしまったあとでも，何かを指定しなければならず，１回損をしたことになります。

ところが，このジョーカーにも良い点があります。それは，?のタイルのまわりを掘ってどれもからの場合，もう二度と?のタイルを指定することはできませんが，こんなとき，ジョーカーがでると大変助かります。

レベルがあがって?カードが２枚以上になると，ジョーカーが現れることはありません。

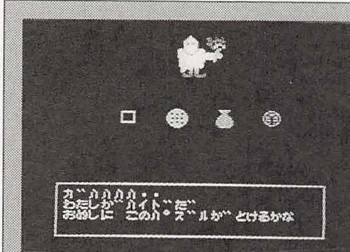
掘ったところがカラの場合は，そこを通ることはできませんが，宝物がでてきたらその上にのることができます。したがって考えて掘らなければ，クリアできなくなることがあります。

参考資料　月刊マイコン1986年７月号「GAME MUSICアラカルト」Kimco

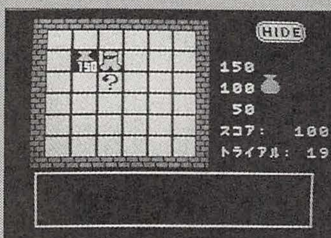

CHECKER FLAG

Dr.D：うまいっ！このアイデアはなかなかでてくるもんではないぞ。
編：こういう頭を使うゲームはやはり楽しいですね。
影：さっぱりわかんないよ〜！
編：時間の要素がないので，ゆっくり考えればだいじょうぶですよ。
影：なるほど。

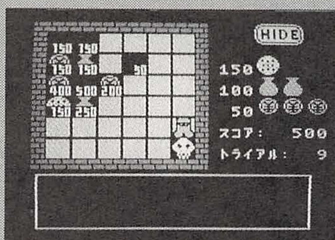




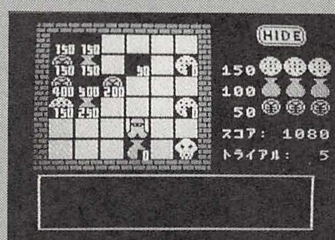
◀《写真1》これが、このパズルの出題者のハイドだ!!受けてたつゼ!!



◀《写真2》このようにして、パネルを開いていきながら宝物を捜すんだ!!



◀《写真3》がい骨を引くと?の中身を当てるモードになる



◀《写真4》みごとに9個の宝物を発見することができたゾ!!ラウンド・クリア

★小学校の卒業記念文集に，将来の夢は「全国の試食コーナーの食べあるき」と書きました。(北海道苫小牧市・佐々木敬純13才)……【影：うーん，なかなかやるなー。これでキミも立派なコメディアンになれるでしょう。】

```
10 CLEAR800,&HD800:SCREEN2:COLOR 15,1,1:CLS:SCREEN1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&H7E:A=USR(0):Z=RND(-TIME):GOTO 1160
30 'main―――――――――――――――――――――――――――――――
40 SC=0:GOSUB 640
50 Y=208:GOSUB 480:VDP(2)=7:X=128:Y=103:PT=3:X1=23:X2=23:X3=23:CT=20:TK=0
60 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:P(I,J)=0:H(I,J)=0:NEXT:NEXT
70 FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 2
80 GOSUB 1060:IF P(A,B) THEN 80
90 P(A,B)=I:NEXT:NEXT
100 IF SC<500 THEN J=1 ELSEIF SC<2000 THEN J=2 ELSE J=3
110 FOR I=1 TO J
120  GOSUB 1060:IF P(A,B) AND P(A,B)<40 THEN P(A,B)=P(A,B)+40:AA=A:BB=B ELSE120
130 NEXT
140 IF J>1 THEN 160
150 GOSUB 1060:IF P(A,B) THEN 150 ELSE P(A,B)=20
160 FOR I=1 TO 6:LOCATE 6,I*2+1:FOR J=1 TO 6
170   IF P(I,J)>39 THEN PRINT "OR"+L$+"ST"+CHR$(30);:GOTO 190
180   PRINT "MN"+L$+"OP"+CHR$(30);
190 NEXT:NEXT:GOSUB 1000
200 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:LOCATE I*2+23,J*2+5:PRINT T$(0):NEXT:NEXT
210 IF SC THEN N=19 ELSE N=1
220 POKE &HF923,&H1C:GOSUB 580:VDP(2)=6:GOSUB 640:POKE &HF923,&H18:GOSUB 480
230 GOSUB 450:IF U THEN PT=(U+1)¥2:GOSUB 480:GOSUB 620:GOSUB 450:IF U THEN GOSUB
 500
240 A=X¥16-2:B=(Y+1)¥16
250 IF H(B,A) AND P(B,A)=0 THEN N=3:GOTO 330
260 IF CT=0 THEN 320
270 GOSUB 450:IF S THEN GOSUB 400
280 IF TK=9 THEN GOSUB 360:GOTO 50
290 GOTO 230
300 'subroutines――――――――――――――――――――――――――
310 'last message
320 IF SC<500 THEN N=13 ELSEIF SC<2000 THEN N=15 ELSE N=17
330 GOSUB 580
340 GOSUB 450:IF S THEN GOTO 40 ELSE 340
350 'add score
360 GOSUB 610
370 IF CT THEN FOR I=CT TO 1 STEP-1:SC=SC+18:CT=CT-1:GOSUB 1000:GOSUB 620:N=4:GO
SUB 1080:NEXT
380 GOSUB 610:RETURN
390 'pre for judge
400 A=A-(PT=2)+(PT=4):IF A>6 OR A<1 THEN 430
410 B=B-(PT=3)+(PT=1):IF B>6 OR B<1 THEN 430
420 N=3:GOSUB 1080:GOSUB 660
430 RETURN
440 'Keyin
450 U=STICK(0):V=STICK(1):IF U<V THEN U=V
460 S=STRIG(0):T=STRIG(1):IF S>T THEN S=T:RETURN ELSE RETURN
470 'putsprite 1
480 PUTSPRITE 2,(X,Y),10,0:PUTSPRITE 1,(X,Y),1,PT:RETURN
490 'putsprite 2
500 FOR I=0 TO 7
510  X=X-(U=3)*2+(U=7)*2:IF X<48 THEN X=48 ELSE IF X>128 THEN X=128
520  Y=Y+(U=1)*2-(U=5)*2:IF Y<23 THEN Y=23 ELSE IF Y>103 THEN Y=103
530  PUTSPRITE 2,(X,Y),10,0:PUTSPRITE 1,(X,Y),1,PT
540 NEXT:RETURN
550 'putsprite 3
560 PUTSPRITE 0,(X4,100),8,5:RETURN
570 'message
580 LOCATE 6,17:FOR I=1 TO 8:PRINTMID$(CM$(0),I,1);:GOSUB 620:NEXT
590 LOCATE 6,18:FOR I=1 TO LEN(CM$(N)):PRINTMID$(CM$(N),I,1);:GOSUB 620:NEXT
600 LOCATE 6,19:FOR I=1 TO LEN(CM$(N+1)):PRINTMID$(CM$(N+1),I,1);:GOSUB 620:NEXT
610 FOR K=0 TO 3000:NEXT:RETURN
620 FOR K=0 TO 80:NEXT:RETURN
630 'window clear
640 FOR I=17 TO 20:LOCATE 6,I:PRINTSPACE$(21):NEXT:RETURN
650 'judge
660 LOCATE A*2+4,B*2+1
670 IF P(B,A)>39 AND CT=20 THEN N=11:GOSUB 580:GOSUB 640:GOTO 860
680 IF P(B,A)>39 THEN SW=S:GOSUB 880:GOTO 850
690 IF H(B,A)=1 THEN 860
700 IF P(B,A)>19 THEN PRINT T$(4):N=5:GOSUB 1080:SW=1:GOSUB 610:A=BB:B=AA:LOCATE
 A*2+4,B*2+1:GOSUB 880:GOTO 850
710 PRINT T$(P(B,A))
720 ON P(B,A) GOTO 740,750,760
730 N=2:GOSUB1080:GOTO 770
740 LOCATE X1,9:PRINT T$(1):X1=X1+2:SC=SC+5:TK=TK+1:N=6:GOSUB1080:GOTO770
750 LOCATE X2,7:PRINT T$(2):X2=X2+2:SC=SC+10:TK=TK+1:N=1:GOSUB1080:GOTO770
760 LOCATE X3,5:PRINT T$(3):X3=X3+2:SC=SC+15:TK=TK+1:N=0:GOSUB1080
770 G=0:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:IF I=0 ANDJ=0 THEN 780 ELSE G=G+P(B+I,A+J)
780 NEXT:NEXT:BT=0:LOCATE A*2+4,B*2+2
790 IF G>19 THEN G=G-20:GOTO 790
800 IF G¥2=0 THEN BT=1:GOTO 820
810 PRINT CHR$(G¥2+93)
820 LOCATE A*2+5,B*2+2:IF GMOD2=0 AND BT THEN PRINT CHR$(104):GOTO 850
830 IF GMOD2=0 THEN PRINT CHR$(102):GOTO 850
840 PRINT CHR$(103)
850 H(B,A)=1:CT=CT-1:GOSUB 1000
860 RETURN
870 'page 2
880 PUTSPRITE1,(X,208):VDP(2)=7:POKE &HF923,&H1C:X4=84:N=5:GOSUB 580
890 GOSUB 450:X4=X4+(U=7)*32-(U=3)*32:IF X4<84 THEN X4=180 ELSEIF X4>180 THEN X4
=84
900 GOSUB 560:GOSUB 620
910 IF S=0 THEN SW=0
920 IF SW THEN 940
930 IF S THEN GOSUB 640:GOTO 950
940 GOTO 890
950 PUTSPRITE 0,(X4,209):VDP(2)=6:POKE&HF923,&H18:GOSUB480
960 IF P(B,A)=46-X4¥32 THEN P(B,A)=P(B,A)-40:N=7:GOSUB 580:GOSUB 640:IF CT>15 TH
EN CT=CT+3:N=21:GOSUB 580:GOSUB 640:LOCATE A*2+4,B*2+1:RETURN 710 ELSE LOCATE A*
2+4,B*2+1:RETURN 710
970 IF X4=84 THEN GOSUB 1020
980 N=9:GOSUB 580:GOSUB 640:RETURN
990 'display score
1000 LOCATE 24,12:PRINTUSING"####";SC:LOCATE 27,14:PRINTUSING "##";CT:RETURN
1010 'vdp
1020 VDP(2)=6:GOSUB 480
1030 GOSUB 450:IF S=0 THEN 1030
1040 PUTSPRITE1,(X,208):VDP(2)=7:SW=1:RETURN 890
1050 'rnd6
1060 A=RND(1)*6+1:B=RND(1)*6+1:RETURN
1070 'sound effect
1080 D=SN(N,0):K=1:IF D AND &HF0 THEN 1120
1090 SOUND 7,62:FOR K=1 TO 15:C=SN(N,K)
1100 D=C¥16:E=CAND15:SOUND 1,F:SOUND 0,D*16+15:SOUND 8,E
1110 FOR L=0 TO 5:NEXT L,K:GOTO 1150
1120 FOR K=1 TO 15:C=SN(N,K)
1130 D=C¥16:E=CAND15:SOUND6,D*2:SOUND7,55:SOUND8,E
1140 FOR L=0 TO 5:NEXT L,K
1150 SOUND 7,62:RETURN
1160 'init――――――――――――――――――――――――――――――
1170 'mac data
1180 FOR I=&HD800 TO &HD893:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
1190 DEFUSR=&HD800:A=USR(0):DEFUSR=&HD830:A=USR(0)
1200 DATA 2A,04,00,11,00,00,01,00,08,CD,5C,00,2A,04,00,11
1210 DATA 00,08,01,00,08,CD,5C,00,2A,04,00,11,00,10,01,00
1220 DATA 08,CD,5C,00,21,00,20,01,00,18,3E,F1,CD,56,00,C9
```


★「影さんの先祖をたどると影千代(忍者ハットリくんの)にあたることが日本語憲法に載っている」と漢和辞典に載っているって本当ですか？(大阪府枚方市・**小嶋正憲14才**)……【影：なんとも，かんとも？ニンニン。】

```
1230 DATA 21,28,22,01,20,00,3E,91,CD,56,00,21,48,22,01,20
1240 DATA 00,3E,A1,CD,56,00,21,68,22,01,40,00,3E,1B,CD,56
1250 DATA 00,21,A8,22,01,08,00,3E,81,CD,56,00,21,B0,22,01
1260 DATA 40,00,3E,71,CD,56,00,21,28,2A,01,20,00,3E,91,CD
1270 DATA 56,00,21,48,2A,01,20,00,3E,A1,CD,56,00,21,68,2A
1280 DATA 01,40,00,3E,1B,CD,56,00,21,A8,2A,01,08,00,3E,81
1290 DATA CD,56,00,C9
1300 LOCATE 11,10:PRINT"あわてない あわてない":LOCATE 0,0
1310 'chr setting——————————————
1320 FOR J=0 TO 43:READ A$
1330 FOR I=0 TO 7:C$=MID$(A$,I*2+1,2):VPOKE &H208+J*8+I,VAL("&H"+C$)
1340                               VPOKE &HA08+J*8+I,VAL("&H"+C$):NEXT:NEXT
1350 FOR J=0 TO 15:READ A$,B$
1360 FOR I=0 TO 7:C$=MID$(A$,I*2+1,2):VPOKE &H368+J*8+I,VAL("&H"+C$)
1370            C$=MID$(B$,I*2+1,2):VPOKE &H2368+J*8+I,VAL("&H"+C$):NEXT:NEXT
1380 FOR I=0 TO 5:READ A$:S$="":FOR J=1 TO 64 STEP2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,
J,2))):NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT
1390 '
1400 POKE &HF923,&H1C:CLS:L$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):M$=L$+CHR$(29)+CHR$(29)
1410 LOCATE 15,2:PRINT"moqs"+M$+"uwy{"+M$+"nprt"+M$+"vxz|"
1420 LOCATE 10,9:PRINT"┌"+L$+"└"
1430 LOCATE 14,9:PRINT"AB"+L$+"CD"
1440 LOCATE 18,9:PRINT"EF"+L$+"GH"
1450 LOCATE 22,9:PRINT"IJ"+L$+"KL"
1460 LOCATE 5,16:PRINT "┌─────────────────────┐"
1470 FOR I=17 TO 20:LOCATE 5,I:PRINT "|"+SPACE$(21)+"|":NEXT
1480 LOCATE 5,21:PRINT "└─────────────────────┘"
1490 VDP(2)=7:POKE &HF923,&H18:CLS
1500 LOCATE5,2:PRINTSTRING$(14,"U")
1510 FOR I=3 TO 14:LOCATE 5,I:PRINT "U"+SPACE$(12)+"U":NEXT
1520 LOCATE 5,15:PRINTSTRING$(14,"U")
1530 LOCATE 5,16:PRINT "┌─────────────────────┐"
1540 FOR I=17 TO 20:LOCATE 5,I:PRINT "|"+SPACE$(21)+"|":NEXT
1550 LOCATE 5,21:PRINT "└─────────────────────┘"
1560 LOCATE 23,2:PRINT"VWZ["+M$+"XY¥]"
1570 LOCATE 20,6:PRINT"150"
1580 LOCATE 20,8:PRINT"100"
1590 LOCATE 21,10:PRINT"50"
1600 LOCATE 20,12:PRINT"ｽｺｱ:     0"
1610 LOCATE 20,14:PRINT"ﾄﾗｲｱﾙ:"
1620 DIM P(7,7),H(7,7),CM$(22),SN(6,16):T$(0)="  "+L$+"  ":T$(1)="IJ"+L$+"KL"
1630 T$(2)="EF"+L$+"GH":T$(3)="AB"+L$+"CD":T$(4)="ik"+L$+"jl":A=RND(-TIME)
1640 FOR I=0 TO 6::FOR J=0 TO 15:READ A$:SN(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
1650 FOR I=0 TO 22:READ CM$(I):NEXT:GOTO 40
1660 'pattern data——————————————
1670 DATA 00030D1722365D72,00C0B0E8446CBA4E,725D3622170D0300,4EBA6C44E8B0C000
1680 DATA 000F070303070F1F,00F0E0C0C0E0F0F8,1F3F3F3F3F1F0F00,F8FCFCFCFCF8F000
1690 DATA 00030C1B112C2E28,00C030D888347414,2E101A0C03000000,74085830C0000000
1700 DATA FF80808080808080,FF01010101010101,80808080808080FF,01010101010101FF
1710 DATA FF80878E9C9E9E8C,FF01E13119191939,80818180818180FF,F181810181810 1FF
1720 DATA DFDFDF00FBFBFB00,0F304F5FB3B3B3B0,FF00FFFF33333333,B0B3B3B35F4F300F
1730 DATA 33333333FFFF00FF,FF00FFFF0F273333,F00CF2FA05053D0D,3333270FFFFF00FF
1740 DATA 0D3D0505FAF20CF0,000C040404040404,001C04041C10101C,001C04041C04041C
1750 DATA 000C1414141E0404,00101C101C04041C,001C10101C14141C,001C141404040404
1760 DATA 001C14141C14141C,00EEAAAAAAAAAAEE,008EEA8AEA2A2AEE,000E0A0A0A0A0A0E
1770 DATA 03070F1F3371717B,3F1D0F0A0A050500,C0E0F0F8CC848EDE,FCB8F05050A0A000
1780 'Hide
1790 DATA 000103070F0D0C0F,F1F1F1F1F1F1F1F1,FF7F7F7F7F7F7F7F,F1F1F1F1F1F1F1F1
1800 DATA 80C0E0F0F8D898F8,F1F1F1F1F1F1F1F1,FFFFFFFFFFFFFFFF,F1F1F1F1F1F1F1F1
1810 DATA 001C0A0D021E0E02,0181818181818181,FFFFC0C080808080,F1F1F1F1F1F1F1F1
1820 DATA 44227ADF47A7821C,81818181811A1A1A,F8C0C08000000000,B1E1E1E101010101
1830 DATA 0F0F6FF7FBFDFEFF,F1F1F1F1F1F1F1F1,3F3D3830011 91F0F,F1F1F1F121C1C1C1
1840 DATA F8F8FBF7EFDF3FFF,F1F1F1F1F1F1F1F1,DDDCDCDCDCDCDF8F,F131312121C1C1C1
1850 DATA 020180C0C0FFFFFF,8181F1F1F1FCFCFC,00000000000060E0C0,01010101C1C1C1C1
1860 DATA 1C98387070F8FCFC,1AA1E1E1E1B1B1B1,0000000000000000,0101010101 01F1F1
1870 'sprite data——————————————
1880 DATA 00070F0F0F0F0F0F0F0F1F3E3E1C0000E0F0F0F0F0F0F0F0F0F87C7C3800
1890 DATA 0F1810101F181010101030604141633EF0180808F818080808080C068282C67C
1900 DATA 0F1810101F171310101030604141633EF0180808F8B8F8080808 0C068282C67C
1910 DATA 0F1810101F1D171010103060414163 3EF0180808F8B8E808080 80C068282C67C
1920 DATA 0F1810101F1D1F10101030604141633EF0180808F8E8C808080 80C068282C67C
1930 DATA 10387CFE38383838000000000000000000000000000000000000000000000000
1940 'sound data——————————————
1950 DATA 00,FE,CD,9C,7B,5A,39,18,F7,C6,95,74,53,32,11,00
1960 DATA 00,FE,00,FE,00,7E,00,3B,F7,00,F6,00,75,00,33,00
1970 DATA 00,5E,00,5E,00,7E,00,7E,00,BE,00,BE,00,B8,B5,00
1980 DATA 10,2E,2E,2C,2C,2A,2A,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1990 DATA 00,2E,4D,6C,8B,AA,29,48,67,86,A5,24,43,62,81,00
2000 DATA 01,0E,2E,4E,2B,4B,6B,48,78,A8,75,A5,C5,00,00,00
2010 DATA 00,4E,3D,2C,3B,4A,39,28,37,46,35,24,33,42,31,00
2020 'message data——————————————
2030 DATA ｶﾞﾊﾊﾊﾊ・・・,わたしが ﾊｲﾄﾞだ,おぬしに このﾊﾟｽﾞﾙが とけるかな
2040 DATA ここは、おまえのはかばじゃ,せいぜい あたまでもひやすがよい
2050 DATA かくされているものは なんじゃな,おぬしに わかるかな
2060 DATA そのとうり,よくぞ すいりした
2070 DATA みじゅくものめ,でなおしてこい
2080 DATA あわてない あわてない,あてずっぽうは ﾊﾟｽﾞﾙいはんじゃ
2090 DATA しゅぎょうがたりないようだな,では さらばじゃ
2100 DATA おぬし なかなかやるな,じかいが たのしみじゃ
2110 DATA わしの まけじゃ,おぬしの すいりには、かてぬ
2120 DATA こんどは これじゃ,とけるかな
2130 DATA ボーナスてんじゃ,トライアルを3かいふやそう
2140 'Special thanks for sound effect ・・・ Kimco
2150 'March 18th,1988  game spirit
```

評…かわいい!!(編)

by 突然出現組

評…ブッ!(影)

by マーコン

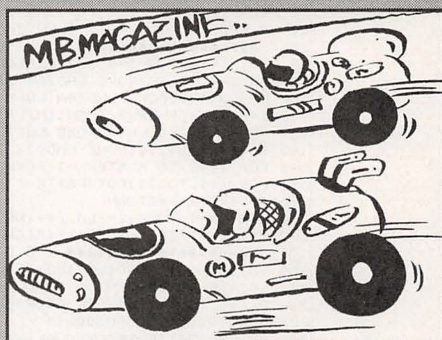
★ぼくの長所は,やさしくて,かっこよくて,たのもしいところです。逆に短所は,大うそつきだということです。(東京都葛飾区・出浦俊輔12才)……【影:長所は私と同じだが短所はちがうゾ!!編:逆じゃない?】

MSX/MSX2用

超高速ドライブ・ゲーム

LITTLE(リトル)サーキット ～電波杯～

TaKaちゃんSOFT



STORY

こんにちは！私の名前は充代ちゃんどぇーす。何を隠そう私は女性ドライバーなの。そして，なぜか2年に一度開催されるというリトルサーキット～電波杯～に出場することになって，とてもうれぴーわ♥　やっぱし，出場するからには優勝するんだぁ！

内容

てなわけで，今回は縦スクロール・タイプのカーレース・ゲームを作ってみました。主人公のレーサーが女というのは，ゲームに花をそえたかっただけです。

PLAY

プップップッポー，というスタート音とともにジョイスティックのBボタンでアクセルのオン／オフ，左右のレバーで車を操作し，ゴールまですっ飛ばしてください。

途中，きついカーブがあったり，妨害車がでてきたりして，かなりスリリングなレース展開が楽しめます。さらに，カーブになる前には，それを示す標識もあり，現在どのへんを走行中かを示すレーダーもあって，たまりまへん。

ちなみに，制限時間内にゴールできなかったり，妨害車にぶつかっていっぱいクラッシュすると，今回は特別に私のすばらしいメッセージが入った楽しいゲーム・オーバーを見ることができます（エッ，そんなもん見たくないってか？　なあに，心配すんな。一目見ればあまりのすばらしさに寝た子も起きるゾ！）。

それから，コース選択は，ジョイスティックのBボタンでセレクト，Aボタンでスタートです。なお，ジョイスティックはポート1に差し込んでください。

プログラム

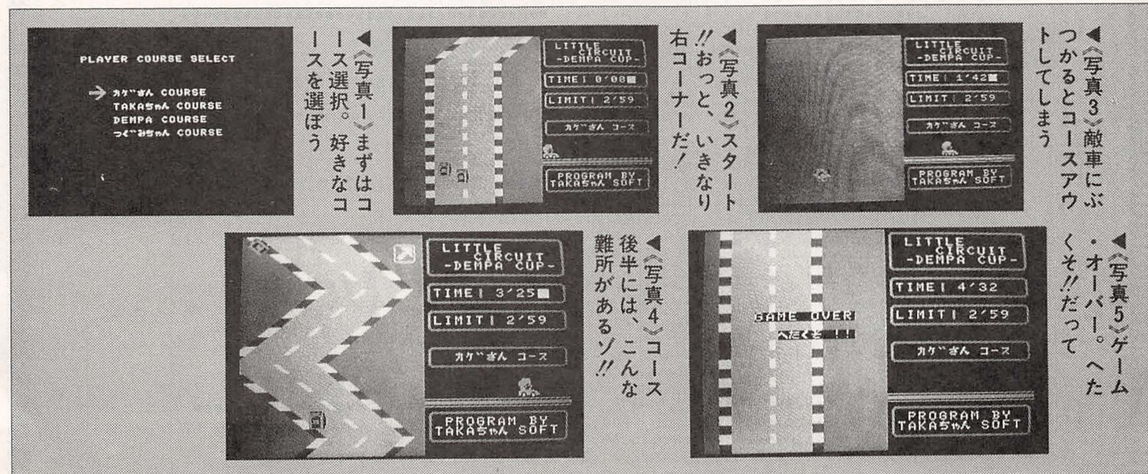
なんといっても，妨害車のプログラムでかなりハマってしまった。このルーチンだけを5回ぐらい作り直したなあ。これは，ハンド・アセンブルだとかなりやっかいなんです。

あと，高速化のためにスクロール画面を，16×24と小さくしたため，残った右半分の画面について頭を痛めました。

それから，改造についてですが，C9BAHからの仮想V－RAM表示ルーチンは，みなさんにも利用してほしいです。使いかたは，D700Hにあらかじめデータを入れておいて，コールします。

最後に充実

さて，SC－3000のほうは，機械の調子も良いのですが，ちょうど，MMLサブ・ルーチンを作ろうとしているので，投稿はもう少し遅くなりそう…。それから，斉藤剛雄君元気かい？　X1はまだゴーゴーダンスしてるかなあ？　あと，デビー・ギブリちゃん，Out of The Blueの全米トップ10ヒットおめでとう！（関係ない？）



◀《写真1》まずはコース選択。好きなコースを選ぼう

◀《写真2》スタート!!おっと，いきなり右コーナーだ！

◀《写真3》敵車にぶつかるとコースアウトしてしまう

◀《写真4》コース後半には，こんな難所があるゾ!!

◀《写真5》ゲーム・オーバー。へたくそ!!だって

★ボツになってはじめてＯＦコーナーの厳しさを知りました。（千葉県柏市・パピューン橋本12才）……【影：これほど厳しいＯＦコーナーの最多登場を誇る私が，どんなに偉大かがわかったようだな。編：モー／】

LITTLEサーキット～電波杯～のプログラム・リスト

```
10 CLEAR1000,&HC000:SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH29:CLS
20 POKE &HFBB0,255:GOSUB 700
30 GOSUB 310
40 GOSUB 410:CR=0:INTERVAL ON
50 A=USR1(0):FOR I=0 TO 1:NEXT
60 IF PEEK(&HD702)=255 THEN 200 ELSE IF PEEK(&HD717) THEN 80 ELSE 50
70 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●   C R U S H !   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 PLAY "T180S13M5000O6L12EEEEEEEER2S0M5000O1C4R2":X=PEEK(&HD700)
90 FOR I=X TO 48:POKE &HD700,I:A=USR2(0):PUTSPRITE0,,9,2:PUTSPRITE9,,1,3:NEXT
100 GOSUB 170:POKE &HD70A,&HFF
110 CR=CR+1:IF CR>7 THEN INTERVAL OFF:GOTO 270
120 POKE &HD704,&H10:POKE &HD710,0:POKE &HD711,PEEK(&HD701)+3
130 POKE &HD712,0:POKE &HD713,3:POKE &HD714,PEEK(&HD706)
140 FOR I=48 TO X STEP -1:POKE &HD700,I:A=USR2(0):A=LOG(10):NEXT:GOTO50
150 FOR I=0 TO 31:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
160 A=USR8(0):RETURN
170 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
180 X$=HEX$(PEEK(&HD721))+RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(&HD722)),2):RETURN
190 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●   G O A L   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 INTERVAL OFF:GOSUB 180:IF VAL(X$)>=LM THEN 270
210 LOCATE 4,10:PRINT " GOAL ":LM=LM+(LM>230)*2:GA=GA+1
220 PLAY "T150V14L16O5F1R8DFDFDFDFAR8AO6C2O5B8O6C8O5B8A1","T150V12L16O6F1R8DFDFD
FDFAR8AO7C2O6B8O7C8O6B8A1"
230 GOSUB 170:IF RE(CY)<VAL(X$) THEN 40
240 RE(CY)=VAL(X$):LOCATE 2,13:PRINT "NEW RECORD !"
250 PLAY "T150S0M5000L16O5G8GGG1":GOSUB 170:GOTO 40
260 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●   G A M E   O V E R   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
270 GOSUB 150:LOCATE 3,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 5,11:PRINT "へたくそ !!"
280 PLAY "T130S0M5000O4L8GFEDC1R2"
290 GOSUB 170:GOTO 30
300 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●   T I T L E   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 CLS:A$="BBB0B7AFC4":GA=1:LM=259
320 FOR I=0 TO 4:AD=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))*8
330 FOR J=0 TO 6:A=VPEEK(J+AD):B=&H80
340 FOR K=0 TO 5:VPOKE &H1861+I*6+J*32+K,-((A AND B)<>0)*7+1
350 B=B/2:NEXT K,J,I
360 LOCATE 6,18:PRINT "PUSH START KEY"
370 LOCATE 4,1:PRINT "LITTLE"
380 LOCATE 17,11:PRINT "DEMPA CUP"
390 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN PLAY "O5T150V15A8":RETURN ELSE 390
400 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●   パ ラ メ ー タ   S E T   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 A=USR3(0):GOSUB 150:CY=1:CLS:PRINT:PRINT SPC(4);"PLAYER COURSE SELECT"
420 FOR I=1 TO 4:LOCATE 8,I*2+4:PRINT CO$(I);" COURSE":NEXT
430 CY=CY-(STRIG(3)):IF CY>4 THEN CY=1
440 PUTSPRITE 4,(56,CY*16+26),8,6:A=LOG(10):A=LOG(20)
450 IF STRIG(1)=0 THEN 430 ELSE PLAY "T180V14O6A8"
460 PUTSPRITE 4,(0,209):CLS:X$=STR$(RE(CY)):Y$=STR$(LM)
470 LOCATE 9,8:PRINT USING "### しあいめ";GA
480 LOCATE 5,11:PRINT "COURSE RECORD ";MID$(X$,2,1);"'";RIGHT$(X$,2)
490 RESTORE 600:FOR I=&HD700 TO &HD722:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
500 POKE &HD706,&HFF:POKE &HD707,CS(CY)-1:POKE &HD715,CS(CY)
510 POKE &HD71B,PEEK(&HD704)
520 DEFUSR9=&HC930:A=USR9(0):CO=0:A=0
530 FOR Y=0 TO 25:FOR X=0 TO 10:POKE &HD000+Y*64+X+PEEK(&HD701),PEEK(&HD680+X+A*
11):NEXT:A=A XOR 1:NEXT
540 CLS:PUTSPRITE 0,(48,152),9,0:PUTSPRITE 9,(48,152),1,1
550 RESTORE 620:FOR I=0 TO 22:READ A$:LOCATE 15,I:PRINT A$;:NEXT
560 LOCATE 23, 9:PRINT MID$(Y$,2,1);"'";RIGHT$(Y$,2)
570 LOCATE 15,13:PRINT "g";RIGHT$("          "+CO$(CY)+" コース ",12);"g";
580 A=USR2(0):ON INTERVAL=60 GOSUB 160
590 PLAY "T180V14O5L8CR2CR2CR2O6C2":GOSUB 170:RETURN
600 DATA 06,08,80,10,10,00,FF,D0,00,10,FF,10,98,30,01,00
610 DATA 00,08,00,02,00,D0,00,00,00,00,10,10,00,7E,88,08,72,00,00
620 DATA "bfffffffffffc","g LITTLE    g","g   CIRCUIT g"
630 DATA "g -DEMPA CUP-g","efffffffffffd","bfffffffffffc"
640 DATA "gTIMEg 0'00  g","efffffffffffd","bfffffffffffc"
650 DATA "gLIMITg 3'00 g","efffffffffffd","","bfffffffffffc",""
660 DATA "efffffffffffd","","","","aaaaaaaaaaaaa","bfffffffffffc"
670 DATA "g PROGRAM BY g","gTAKAちゃん SOFTg","efffffffffffd"
680 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●   S E T   D A T A   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
690 T=T-1:LOCATE 4,9:PRINT USING "あと ##びょう まってえ♥";T:RETURN
700 RESTORE 890:T=83:C=0:ON INTERVAL=60 GOSUB 690:INTERVAL ON
710 FOR I=&HC900 TO &HCC5F STEP 24:D=0
720 FOR K=0 TO 22 STEP 2:READ A$:FOR J=0 TO 1:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
730 D=D+B:POKE I+K+J,B:NEXT J,K:READ SM
740 IF SM=D THEN C=C+10:NEXT ELSE INTERVAL OFF:SCREEN 0:BEEP:PRINT "データ エラー イン"
;C+890:END
750 FOR H=&HD800 TO &HDFFF STEP &H200
760 FOR I=0 TO &H1FF STEP 16:READ A$:FOR J=0 TO 15
770 POKE H+I+J,VAL(MID$(A$,J+1,1))*22+&H80:NEXT J,I:POKE H+I-1,255:NEXT
780 DEFUSR=&HC900:A=USR(0):DEFUSR1=&HCC49:DEFUSR2=&HC9BA
790 DEFUSR3=&HC930:DEFUSR8=&HCC12:DEFUSR9=&H7E:A=USR9(0)
800 FOR I=0 TO 9:B$="":FOR J=0 TO 3:READ A$:FOR K=0 TO 7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID
$(A$,K*2+1,2))):NEXT K,J:SPRITE$(I)=B$:NEXT
810 READ A,A$,B$:IF A=-1 THEN 840
820 Y=VAL("&H"+B$):FOR I=0 TO 7:X=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
830 VPOKE I+A*8,X:VPOKE I+A*8+2048,X:VPOKE I+A*8+4096,X:VPOKE A*8+I+&H2000,Y:VPO
KE I+A*8+&H2800,Y:VPOKE I+A*8+&H3000,Y:NEXT:GOTO 810
840 FOR I=&HD680 TO &HD6C1:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
850 DIM CO$(4),CS(4),RE(4):FOR I=1 TO 4:RE(I)=258:NEXT
860 CO$(1)="カゲさん":CO$(2)="TAKAちゃん":CO$(3)="DEMPA":CO$(4)="つぐみちゃん"
870 CS(1)=&HD8:CS(2)=&HDA:CS(3)=&HDC:CS(4)=&HDE:INTERVAL OFF:RETURN
880 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●   M A C H I N E   D A T A   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SUM ●●●●
890 DATA 2100,0011,00C0,0100,08CD,5900,2100,C011,0008,0100,08CD,5C00 ,1101
900 DATA 2100,C011,0010,0100,08CD,5C00,2100,2001,0018,3EF1,CD56,00C9 ,1449
910 DATA 2100,D001,7F06,360D,230B,78B1,20F8,C921,03D7,35C0,3A04,D777 ,2158
```

★ぼくの弟は,ソフトボールをしながら,ハナクソをほじくるつわものです。(愛知県愛知郡・**ハナクソをほじくる弟の兄13才**)……【**影**:ソフトボールをしながら,卓球ができればほめてあげたのに。**編**:できるわけないでしょ!!】

```
920 DATA 213F,D611,7FD6,0140,06ED,B821,00D0,0640,360D,2310,FB21,05D7 ,2093
930 DATA 347E,FE02,C0AF,773A,02D7,26D6,6F3A,01D7,16D0,5F7D,FE96,2003 ,2721
940 DATA 1318,05FE,AC20,011B,7B32,01D7,010B,00ED,B0EB,0135,0009,EB3A ,1939
950 DATA 02D7,FEAC,2003,1318,05FE,9620,011B,010B,00ED,B03A,01D7,5F3A ,2042
960 DATA 02D7,FEAC,2003,1D18,04FE,96C0,1C7B,3201,D7C9,3A00,D75F,1600 ,2339
970 DATA 2180,D019,E5DD,E121,0018,0E18,CD53,0006,11DD,7E00,D398,DD23 ,2441
980 DATA 10F7,112F,00DD,1911,2000,190D,20E6,C921,09D7,35C0,3A04,D777 ,2021
990 DATA 2108,D734,7EFE,08C0,3600,2A06,D723,2206,D77E,3202,D7C9,3A0A ,2157
1000 DATA D7A7,C0CD,3FC9,CDE7,C9C9,210B,D735,C036,103E,03CD,D800,2010 ,2989
1010 DATA 2104,D734,7EFE,10D8,3EFF,320A,D736,10C9,AF32,0AD7,2104,D735 ,2534
1020 DATA C036,01C9,210E,D735,C036,013E,01CD,D500,2AFF,D600,FE03,2008 ,2299
1030 DATA 243E,0432,0FD7,1812,FE07,2008,253E,0232,0FD7,1806,AF32,0FD7 ,1591
1040 DATA 180C,7CFE,3028,07FE,0028,0332,00D7,3E00,ED4B,0CD7,ED5B,0FD7 ,2230
1050 DATA 1609,CDB7,CA16,011C,CDB7,CA78,3CE6,F80F,0F0F,5F16,1879,3CE6 ,2517
1060 DATA F80F,0F0F,6F26,0029,2929,2929,19CD,4A00,FE0D,CAD2,CA23,CD4A ,2146
1070 DATA 00FE,0DCA,D2CA,C907,076F,261B,79CD,4D00,2C78,CD4D,002C,7B07 ,2295
1080 DATA 07CD,4D00,2C7A,CD4D,00C9,3E06,3204,D7C9,C5ED,4B18,D7ED,5F81 ,2685
1090 DATA 8048,47ED,4318,D7C1,C936,002A,06D7,2214,D73A,08D7,3216,D73A ,2420
1100 DATA 01D7,C601,67CD,D8CA,E607,8432,11D7,C921,13D7,3520,4436,022A ,2511
1110 DATA 14D7,7EFE,9620,0921,11D7,3423,3604,1811,FEAC,2009,2111,D735 ,2042
1120 DATA 2336,0218,04AF,3212,D721,10D7,357E,FE00,3005,CDE9,CA18,1221 ,2042
1130 DATA 16D7,347E,FE08,2009,3600,2A14,D723,2214,D721,1AD7,3520,0E3A ,1784
1140 DATA 04D7,7721,10D7,347E,FE19,D4E9,CA2A,10D7,3A00,D747,7C90,3822 ,2681
1150 DATA FE10,301E,0707,0747,7D07,0707,4F3A,12D7,5F16,053E,02CD,B7CA ,1732
1160 DATA 3E03,1C16,01CD,B7CA,1812,3E02,0ED1,CDB7,CA3E,03CD,B7CA,3E00 ,2342
1170 DATA 3217,D7C9,AF32,17D7,3A0C,D791,C608,FE10,D03A,0DD7,90C6,07FE ,2955
1180 DATA 0ED0,3E01,3217,D7C9,3A0A,D7A7,C021,1BD7,35C0,3A04,D777,211C ,2393
1190 DATA D734,7EFE,2AC0,3600,211E,D734,ED4B,1DD7,160A,1E07,3E05,CDB7 ,2345
1200 DATA CAC9,2A06,D723,237E,FE96,2004,1E08,1806,FEAC,200E,1E09,ED4B ,2193
1210 DATA 1FD7,160F,3E06,CDB7,CAC9,3E06,0ED1,CDB7,CAC9,2122,D77E,3C27 ,2731
1220 DATA 77FE,6020,0736,002B,7E3C,2777,2107,17CD,C600,3A21,D7F6,30CD ,2220
1230 DATA A200,3E27,CDA2,0021,22D7,3E30,ED6F,CDA2,00ED,6FCD,A200,ED6F ,2800
1240 DATA C9CD,06CA,CDBA,C9CD,12CA,CD3C,CACD,07CB,CDC0,CBCD,EACB,C900 ,3956
1250 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  コ - ス  A  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1260 DATA 1000000100000100,0002220001010002,0001001000000200,0000200110000202
1270 DATA 1101020102000011,2100002000020001,0002000020000100,0022112200010010
1280 DATA 0000000000000000,2020010010010020,0000010002000200,0010000200021002
1290 DATA 0000000120200000,0011001100002002,0010002001020102,1020102012211220
1300 DATA 1122011220110220,1020001000010020,0200010000100201,0002000000000000
1310 DATA 2000110000002200,0010102020101020,2010102020000000,0012121212121212
1320 DATA 1122112211221122,1122112211221212,0010201000201010,0200010002000200
1330 DATA 1001001000200020,0100020001000201,2010201020000000,0000000000000000
1340 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  コ - ス  B  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1350 DATA 1100002000100200,2112000211201002,2111221122200120,0001121100000010
1360 DATA 0022211212212200,0000001000010000,2210112221001121,2221100220001211
1370 DATA 0201102211222111,2122100012201211,1221121222111222,1000000000011000
1380 DATA 0000000220011221,1222100000000011,0000000022000002,1110000000000200
1390 DATA 0200020000000000,0000000000112211,2112221112221121,1000000002212200
1400 DATA 0000000000010000,0000112210000000,0221000000000000,0000112022122111
1410 DATA 2221112221112220,0121120000000000,0000002000000000,0110000000000000
1420 DATA 0000000220000000,1120001000221100,2000000000000000,0000000000000000
1430 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  コ - ス  C  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1440 DATA 0000000000000000,0000100000000001,1221000000000010,0022100000000000
1450 DATA 0000200000000112,2110000222111000,0002210000001022,2000000111212200
1460 DATA 1122211021010022,1221121122112221,2101010220110221,0000000220000011
1470 DATA 1221220000000011,1022201110222111,0222111222011211,2000000000000000
1480 DATA 0000102102120021,1221100000022020,0001121221102200,1102211002212211
1490 DATA 0211021122211121,2102102210211202,0001221200000011,2012102120121000
1500 DATA 0122212111212211,2210000001222011,0022000011122122,0001110002220001
1510 DATA 1122011122012020,1121102102102102,1021021021021000,0000000000000000
1520 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  コ - ス  D  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1530 DATA 0012011021012020,1210012121200210,2200012011200212,0010120112122121
1540 DATA 1021221012221112,2012211000010021,2210001221122211,2211121220211100
1550 DATA 0202211212212111,2212210112012212,2111220121121212,2211122211122211
1560 DATA 1222112112221102,2121120000011000,2100221211221122,1220000010110221
1570 DATA 1000022112211222,1121122211122122,1112122211212122,1112221111200000
1580 DATA 0221122212110000,1221100000212212,2111222112011221,1212201220111221
1590 DATA 2212112112000021,1222011122211211,2221112221112221,1120202000011211
1600 DATA 0200000122122120,0011102201120201,0211000000222121,1002101220000000
1610 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  S P R I T E  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1620 DATA 001F131F1C18181B,1B1B1F181818F00,00F8C8F83818180D8,D8D8F818181F800
1630 DATA 0F000C0003070704,0404000707070000,F0043404C4E6E626,262606E6E4E40400
1640 DATA 02050B1F3C58B071,3B1D0E0703010000,000080C0E070B8DC,FEF7E2C488D0E040
1650 DATA 050A142043A74F0E,0402010000000000,00806030188C4422,01081C3870200000
1660 DATA 00000103070E1D3B,7FEF4723110B0702,40A0D0F83C1A0D8E,DCB870E0C0800000
1670 DATA 0000000000010204,0010381C0E040001,20502804C2E5F271,22448C1830608000
1680 DATA 0301000000000FFFF,FFFF000000000103,80C0E070381CFEFF,FFFE1C3870E0C080
1690 DATA 1F3F7FFFFFFFCF974,78387FFFE7DBDB18,0080808080804040,8080F0FCCEB7B730
1700 DATA 7F80878381808183,878F9FBE9C88807F,FE01FDFDFDFDFDFD,DD8D050101010 1FE
1710 DATA 7F80BFBFBFBFBFBF,BBB1A0808080807F,FE01E1C1810181C1,E1F1F97D391101FE
1720 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  P C G  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1730 DATA 1,FFFFFFFFFFFFFFFF,E2,2,3C3C3C3C3C3C3C3C,FE,3,000103070F1F3F7F,F2
1740 DATA 4,FFFEFCF8F0E0C080,FE,5,000103070F1F3F7F,62,6,FFFEFCF8F0E0C080,6E
1750 DATA 7,FFFFFFFFFFFFFFFF,F2,8,FFFFFFFFFFFFFFFF,62,9,FF7F3F1F0F070301,F2
1760 DATA 10,0080C0E0F0F8FCFE,FE,11,FF7F3F1F0F070301,62,12,0080C0E0F0F8FCFE,6E
1770 DATA 13,FFFFFFFFFFFFFFFF,21,14,000103070F1F3F7F,FE,15,FFFEFCF8F0E0C080,F2
1780 DATA 16,000103070F1F3F7F,6E,17,FFFEFCF8F0E0C080,62,18,FF7F3F1F0F070301,FE
1790 DATA 19,0080C0E0F0F8FCFE,F2,20,FF7F3F1F0F070301,6E,21,0080C0E0F0F8FCFE,62
1800 DATA 22,1E0F070301000000,FE,23,000080C0F0F0783C,FE,24,00000103070F1E3C,FE
1810 DATA 25,78F0E0C080000000,FE,97,FF00FFFFFF00FF00,A1,98,000000070F1C1818,41
1820 DATA 99,000000E0F0381818,41,100,181838F0E0000000,41,101,18181C0F07000000,41
1830 DATA 102,000000FFFF000000,41,103,1818181818181818,41,-1,*,*
1840 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●  R O A D  D A T A  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1850 DATA 0D,07,01,01,01,02,01,01,01,07,0D,0D,08,01,01,01,01,01,01,01,08,0D
1860 DATA 0D,03,04,01,01,18,19,01,01,0E,0F,0D,05,06,01,01,01,01,01,01,10,11
1870 DATA 09,0A,01,01,16,17,01,01,12,13,0D,0B,0C,01,01,01,01,01,01,14,15,0D
```

★**隊長**：「いいか，我々第３特殊小隊は，敵のデンパビルに侵入し，今までボツにされたハガキを救出することが目的である」(千葉県松戸市・**斉藤貴幸16才**)……【**影**：救出したハガキをチリ紙交換に持って行かないように！】

MSX2用

プロミネンスが美しい

祖羅曼蛇（そらまんだ）



箕面高校エレ研究KICHI

◆はじめに

このプログラムはMSX版沙羅曼蛇に炎の面がなかったのを悲しんで作ったものです。

しかし，誰もが沙羅か断魔螺些の移植だと思うでしょーねー。

◆STORY

気がつくと俺はコックピットに立っていた。俺は目を疑ったが，目の前にあるのはまぎれもない操縦かんだった。

俺は操縦かんを握った。生きるために…。

◆操作方法

非常に長いですがとにかく打ち込んでRUNします。そして画面の指示どおりしばらく(？)待つと感動のタイトル画面が…。そして感動がさめた頃にスペース・キーを押すと，コイン音がして,もしやあのBGMが聞けるのでは…と期待してしまいますが，聞こえてくるのは「箕面高校生徒会の歌」!!がっかりしながらカーソル・キーでプロミネンスと不死蝶をかわして行きましょう。すると…。

◆祖羅曼蛇との戦い

祖羅曼蛇の登場!!しかし自機は兵器なんていうものは持っていません。ではどうするかというと，ほっといて消えるのを待つんです。なに？なさけない？？だまれっ!!

◆ゲーム・オーバー

スペース・キーで1面から，Ⓒキーでやられた面から再開できます。

◆プログラムのしくみ，改造方法

まず，プロミネンスは，丸い火の玉のようなグラフィックをTORでどんどんかさねて表示しています。

そして，祖羅曼蛇の動きは三角関数を使ってあのような丸い動きを表現しています。

改造については1500行からのデータを沙羅曼蛇3面のBGMデータにしてみるのもおもしろいと思います。

私は，パターンを覚えてないとすぐ死ぬゲームというのは嫌いなのでプロミネンスの動きがおそいのですが，これがいやな人はぼんぼん吹きだすようにしてもいいと思います。

◆おわりに

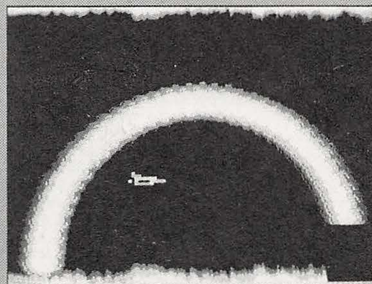
私もグラディウス2がないと沙羅曼蛇のエンディングが見れないというのはやりすぎだと思います。コナミさんならそんなこそくな手段を使わずとも十分内容で勝負できると思うのですが…。

《第1表》主な変数

変数	内容	変数	内容
Q A＄	文字表示ルーチン用	RC	不死蝶のキャラ
		BH	不死蝶のキャラ変換
FX FY	プロミネンス噴出座標	SX(x) SY(x)	祖羅曼蛇の座標
RO	ラウンド	S1	あたま
X Y	自機の座標	S2	しっぽ
		SR	回転半径
W	進んだ距離	SH	方向
EN	どの敵をだすか	SX	スクロール
BX BY	不死蝶の座標	S＄(X)	セリフ
		S(X)	セリフ座標

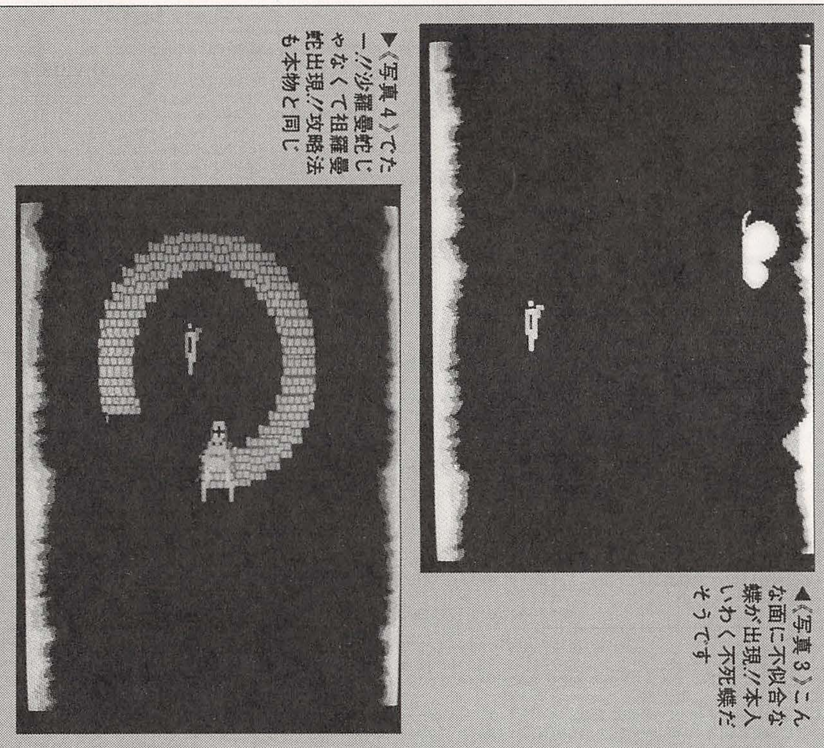
祖羅曼蛇
SOLAMANDER
PRESS START

◀《写真1》本物もびっくりするぐらい，美しいタイトル画面



▶《写真2》見よ!!このプロミネンスを!!思わず感動してしまう美しさ

★読者の闘技場の『ナムコサイダーの恐怖』を読み大笑いしてヒンシュクを買い，下を向いてベーマガを買った。こんな僕でも幸せになれるでしょうか？(東京都葛飾区・雅司!14才)……【編：職業を決めてすぐハガキをだそう!】



◀《写真３》こんな面に不似合な蝶が出現!!本人いわく不死蝶だそうです

▶《写真４》でたー!!沙羅曼蛇じゃなくて祖羅曼蛇出現!!攻略法も本物と同じ

祖羅曼蛇のプログラム・リスト

```
10 '
20 '|     SOLAMANDER          |
30 '|MADE IN みのお こうこう エレけん|
40 '| PROGREMMED BY KICHI     |
50 '|       1988/1&2          |
60 '
70 '
80 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ショキセッテイ ナト゛ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
90 CLEAR 500:SCREEN 5,3:COLOR 7,0,0:OPEN "GRP:" AS #1:SETPAGE 0,0:CLS
100 Q=100:A$="しば゛らく(?) おまちくだ゛さい。":GOSUB 3000
110 GOSUB 9000:'──────────グ゛ラフィクス
120 DEFINT A-Z
130 GOSUB 7000:'──────────テ゛ータ
140 GOSUB 8000:'──────────スプ゛ライト
150 ON INTERVAL=30 GOSUB 1000'─スクロール
160 GOSUB 6000:'──────────タイトル
170 IF C=0 THEN RO=0 ELSE RO=RO-1
180 INTERVAL ON:RO=RO+1:A=RND(-RO*1):X=50:Y=100:FX=222:FY=179:I=37:W=0:EN=2
200 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ メイン ルーチン ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
210 GOSUB 300:PUT SPRITE 1,(FX,FY+12+(FY=0)*24),,1:IF EN=0 THEN GOSUB 500
220 IF EN=9 THEN 600
230 IF EN>1 THEN 210
240 PUT SPRITE 1,(0,216):FOR I=0 TO 72 STEP 2:A=I/2:IF FX+X(A)>-30 THEN COPY(0-F
X-X(A),0)-(30,30),1 TO (FX+X(A),FY-Y(A)*SGN(FY-9)),0,TOR ELSE I=72
250 GOSUB 300:NEXT
260 FOR I=0 TO 36:IF FX+X(I)>-30 THEN LINE(FX+X(I),FY-Y(I)*SGN(FY-9))-(FX+X(I)+3
0,FY-Y(I)*SGN(FY-9)+30),0,BF ELSE I=36
270 GOSUB 300:NEXT:GOTO 210
300 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ジ゛キ イト゛ウ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
310 PUTSPRITE0,(X,Y),,0:ST=STICK(0)
320 IF POINT(X+12,Y+6)<>0 OR POINT(X+6,Y+6)<>0 THEN 5000
330 X=X+((ST<9 AND ST>5 AND X>0)-(ST<5 AND ST>1 AND X<150))*2
340 Y=Y+((ST=8 OR ST=1 OR ST=2)-(ST<7 AND ST>3))*2:RETURN
500 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ フシチョウ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
510 BY=RND(1)*145+16:BC=0:BH=45:FOR BX=211 TO 0 STEP-8
520 COPY(BC,54)-(BC+44,90),1 TO (BX,BY),0:GOSUB 300
530 BC=BC+BH:IF BC=180 OR BC=0 THEN BH=-BH
540 PUT SPRITE 1,(FX,FY+12+(FY=0)*24),,1:NEXT:LINE(0,BY)-(50,BY+36),0,BF:RETURN
600 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ソラマンダ゛ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
610 PUT SPRITE 1,(0,217)
620 RN=RND(1)*112+50:FOR I=0 TO 30:SX(I)=224:SY(I)=RN:NEXT:S1=0:SH=18:SR=RO/2+1
630 GOSUB 300:IF SX(S1)<0 OR SX(S1)>224 OR SY(S1)<0 OR SY(S1)>188 THEN GOSUB 740
:GOTO 660
640 PUT SPRITE 2,(SX(S1)-9,SY(S1)-8),,2:PUT SPRITE 3,(SX(S1)-17,SY(S1)-9),,3:PUT
 SPRITE 4,(SX(S1)-9,SY(S1)-8),,4
650 COPY(0,31)-(15,49),1 TO (SX(S1),SY(S1)),0
660 S2=S1+1+(S1=30)*31:IF SX(S2)<0 OR SX(S2)>224 OR SY(S2)<0 OR SY(S2)>188 THEN
680
670 LINE(SX(S2),SY(S2))-(SX(S2)+20,SY(S2)+22),0,BF
680 GOSUB 300:SX(S2)=SX(S1)+DX(SH):SY(S2)=SY(S1)+DY(SH):S3=SH+SR+(SH>35-SR)*36:S
4=SH-SR-(SH<SR)*36
690 IF ABS(SX(S2)+DX(S3)-X)+ABS(SY(S2)+DY(S3)-Y)<ABS(SX(S2)+DX(S4)-X)+ABS(SY(S2)
+DY(S4)-Y) THEN SH=SH+SR ELSE SH=SH-SR
700 S1=S2:SH=SH+((SH>35)-(SH<0))*36:IF W<280 THEN 630
710 FOR I=6 TO 0 STEP -1:COLOR=(1,I,I,I):COLOR=(2,I,I,0):COLOR=(4,I,0,0):COLOR=(
11,0,I,0):FOR J=0 TO 299:NEXT J,I:GOSUB 740
720 INTERVAL OFF:CLS:GOSUB 7040:IF PLAY(0) THEN 720
730 Q=99:A$="Let's go next zone!":GOSUB 3000:FOR J=0 TO 999:NEXT:LINE(0,99)-(255
,106),0,BF:RESTORE 1510:SOUND 7,28:IF RO<5 THEN PLAY"R2":GOTO 180:ELSE 2000
740 FOR I=2 TO 4:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT:RETURN
1000 '♦♦♦♦♦ スクロール モト゛キ & ミュージ゛ック ♦♦♦♦♦♦
1010 COPY(0,180)-(SX,196),1 TO (255-SX,0),0:COPY(SX+1,180)-(255,196),1 TO (0,0),
0
1020 COPY(0,196)-(SX,255),1 TO (255-SX,196),0:COPY(SX+1,196)-(255,211),1 TO (0,1
96),0
1030 W=W+1:SX=SX+8:IF SX>255 THEN SX=4
1040 IF I=37 THEN FX=FX-8-(FX<8)*223:FY=-(FX>214)*(179-FY)-(FX<215)*FY
1050 EN=RND(1)*8:IF W>200 THEN EN=9
1060 READ P$:IF P$="/" THEN RESTORE 1510:GOTO 1060 ELSE IF P$<>"" THEN PLAY P$
1070 RETURN
1500 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ オンガ゛ク ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1510 DATA T155V15O4L4D16.R32DC#8DG8.A16B.A8G2,,,,,F#.G8ABA2.R,,,,,,
1520 DATA O5C16.R32C04B8AB8.O5C16D2O4B8.R16B,,,,,A.O5C8O4BAG2.R,,,,,,
1530 DATA A2E.F#8G8.F#16G8.A16BA8G8O5,,,,,C.O4B8AGO5D2.E8.D16,,,,,,,
1540 DATA D.O4B8GBA2.O5E,,,,,D.C8O4BAG2.R,,,,,,,/
2000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ エンテ゛ィング゛ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
2010 COPY(0,180)-(255,195),1 TO (0,0),0:COPY(0,196)-(255,211),1 TO (0,196),0
2020 FOR I=248 TO 0 STEP -8:LINE(I,0)-(I+7,211),0,BF:FOR J=0 TO 99:NEXT J,I
2030 PUT SPRITE 0,(0,217):FOR Q=30 TO 170 STEP 20
2040 A$=S$((Q-30)/20):GOSUB 3000:NEXT
2050 IF NOT STRIG(0) THEN 2050
2060 SOUND 7,28:ON INTERVAL=30 GOSUB 1060:RESTORE 1510:INTERVAL ON:PA=0:PB=8
2070 CLS:FOR Q=S(PA) TO S(PA+1) STEP 20:A$=S$(PB):GOSUB 3020:PB=PB+1:NEXT
2080 IF PB=25 THEN 2080 ELSE PA=PA+2:FOR TI=0 TO 4999:NEXT:GOTO 2070
```

★ＢＭスーパークイズで三つともマルをつけてしまったんですが，どうすればいいのでしょうか？（岐阜県郡上群・清水　渡16才）……【**影**：正解が一つに不正解が二つ，２対１で不正解とみなされるでしょう。**編**：当たり前です。】

```
3000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾓｼﾞ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
3010 SOUND 6,100:SOUND7,31:SOUND 12,6
3020 A=LEN(A$):P=127-A*4:P1=P:FOR I=1 TO A:C$="":IF I<A THEN C$=MID$(A$,I+1,1)
3030 B$=MID$(A$,I,1):SOUND 13,0:SOUND 10,16+(B$=" ")*16:PRESET(P,Q):PRINT #1,B$
3040 IF C$="ﾞ" OR C$="ﾟ" THEN I=I+1:P=P+8:PRESET (P,Q):PRINT #1,C$
3050 FOR J=0 TO 99:NEXT:SOUND 10,0
3060 P=P+8:IF STRIG(0) THEN PRESET(P1,Q):PRINT #1,A$:I=A
3070 NEXT:RETURN
5000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
5010 INTERVAL OFF:CLS:FOR I=0 TO 4:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT
5020 SOUND 7,255:IF PLAY(0) THEN 5020
5030 LINE(110,50)-(146,62),1,BF:LINE(122,38)-(134,86),1,BF
5040 Q=100:A$="あなたは しにました。":GOSUB 3000:Q=120:A$="またﾞやるなら SPACE KEY":GOSUB 3000
5050 IF STRIG(0) THEN 160 ELSE 5050
6000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾀｲﾄﾙ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
6010 CLS:A$=STRING$(32,0):COLOR SPRITE$(8)=A$:COLOR SPRITE$(7)=A$
6020 PUT SPRITE 8,(120,38),,9:PUT SPRITE 7,(142,6),,10:PUT SPRITE 5,(174,0),10,1
2:PUT SPRITE 6,(174,6),1,11
6030 FOR I=9 TO 12:PUT SPRITE I,((I-8)*45,32),,I-4:NEXT
6040 RESTORE 6500:PRESET(60,90):FOR I=0 TO 9:READ A,B:LINE-(A,B),4-INT(I/5)*2
6050 GOSUB 6190:NEXT
6060 FOR I=1 TO 11:COLOR SPRITE$(8)=STRING$(16-I,0)+STRING$(I,2):GOSUB 6200:NEXT
6070 FOR I=4 TO 0 STEP-1:COLOR SPRITE$(8)=STRING$(16,2)+STRING$(I,0)+STRING$(16-
I,1):GOSUB 6200:NEXT
6080 FOR I=1 TO 5:COLOR SPRITE$(7)=STRING$(16-I,0)+STRING$(I,1):GOSUB 6200:NEXT
6090 FOR I=3 TO 0 STEP-1:COLOR SPRITE$(7)=STRING$(16,1)+STRING$(9+I,0)+STRING$(4
-I,1):GOSUB 6200:NEXT
6100 FOR I=174 TO 206 STEP 2:PUT SPRITE 5,(I,0):GOSUB 6200:NEXT
6110 Q=85:A$="S O L A M A N D E R":GOSUB 3000
6120 LINE(0,85)-(255,86),4,BF,AND:LINE(0,87)-(255,89),2,BF,AND
6130 Q=105:A$="PRESS START":GOSUB 3000
6140 C=0:I$=INKEY$:IF I$="c" OR I$="C" THEN C=1:GOTO 6160
6150 IF NOT STRIG(0) THEN 6140
6160 SOUND 7,28:PLAY "T225S0M1500L905CEGEGO6M4600C4.R4.","T225S0M1500L905EGO6CO5
GO6CM4600E4.R4.":PUT SPRITE 5,(0,216):CLS:RESTORE 1510:RETURN
6190 FOR J=0 TO 29:NEXT
6200 FOR J=0 TO 29:NEXT:RETURN
6500 '♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
6510 DATA 80,66,100,48,120,36,140,30,160,30,170,35,170,55,145,75,130,75,120,70
7000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾃﾞｰﾀ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
7010 DIM X(36),Y(36),SX(30),SY(30),DX(35),DY(35),S$(24),S(9):P#=3.1415926535#
7020 FOR I=0 TO 36:X(I)=COS(I*P#/36)*100-100:Y(I)=SIN(I*P#/36)*120:NEXT
7030 FOR I=0 TO 35:DX(I)=COS(I*P#/18)*10:DY(I)=SIN(I*P#/18)*10:NEXT
7040 RESTORE 7500:FOR I=1 TO 11:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
7050 FOR I=0 TO 24:READ B$:A$="":GOSUB 7100:S$(I)=A$:NEXT
7060 FOR I=0 TO 9:READ S(I):NEXT:RETURN
7100 FOR J=1 TO LEN(B$) STEP 2:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J,2))):NEXT:RETURN
7500 '♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ ｶﾗｰ ﾃﾞｰﾀ ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
7510 DATA 7,7,7,7,7,0,7,7,7,7,0,0,7,7,7,7,7,0,7,7,7,3,3,7,0,0,7,0,0,0,0,7,0
7520 '♣♣♣♣♣♣♣♣ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾒｯｾｰｼﾞ ♣♣♣♣♣♣♣♣
7530 DATA A2FDA5A5A5A3
7540 DATA 95FAEA20F286209BEF9CE0A1
7550 DATA 92EFE9EA20F5F2E0DE8FE0F79C92A1
7560 DATA A29AFDE520E296FAF9F5F2EA20F393E0989BFDE0DE9EDEA3
7570 DATA 959597E520E9EBDE869CE320ECF89694F9A1
7580 DATA A2A5A5A521A3
7590 DATA 95FAE9F2E9EF94E6EA209F939CDE8D9396FD96DE
7600 DATA 9F9CE3209EEFF898F920F88D9396DE92E0A1
7610 DATA 50524F4752414D,4B49434849
7620 DATA 524553455420F4FB93,594F554B41492D4E414B4159414D41,53544F5020F4FB93,444
1524B2D4D4154535553495441
7630 DATA 5445535420504C4159,4B4F4D4154535542415241,46554A494D4F524920494E204D2E
502E432E,59414D414D4F544F
7640 DATA 59414D41475543484920494E2053484F4E4149,54414D555241,4341505441494E2D48
4952414E4F
7650 DATA 5350454349414C205448414E4B53,4D494E4F2048494748205343484F4F4C,454C4543
54524F4E49435320524553454152434820434C5542
7660 DATA 454E44
7900 DATA 90,110,70,130,40,160,80,120,100,100
8000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
8010 RESTORE 8500:FOR I=0 TO 11:B$=""
8020 FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
8030 SPRITE$(12)=STRING$(32,255):FOR I=0 TO 5:B$="":READ A$:FOR J=1 TO 16
8040 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))):NEXT:COLOR SPRITE$(I)=B$:NEXT
8050 FOR I=9 TO 12:COLOR SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
8500 '♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
8510 DATA 40,70,3F,A1,3F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
8520 DATA 00,00,80,F0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
8530 DATA 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01
8540 DATA 80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
8550 DATA 00,00,00,09,52,1F,73,B7,F6,B7,73,1F,52,09,00,00
8560 DATA 00,00,20,40,80,00,00,00,00,00,00,80,40,20,00
8570 DATA 00,00,00,00,00,06,78,D0,80,D0,78,06,00,00,00,00
8580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
8590 DATA 00,00,00,00,00,00,0C,08,00,0C,08,00,00,00,00,00
8600 DATA 00,00,00,00,1F,E0,00,00,00,00,00,E0,1F,00,00,00
8610 DATA 10,10,10,FE,02,02,04,08,18,34,50,90,10,10,10,13
8620 DATA FC,84,84,84,84,FC,84,84,84,84,FC,84,84,84,84,FF
8630 DATA 7F,44,44,7F,08,10,20,45,2A,10,20,42,FE,10,54,92
8640 DATA FE,22,22,FE,24,48,FF,88,FF,88,FF,88,FF,88,FF,80
8650 DATA 1F,10,1F,10,1F,00,FF,84,84,FF,00,0F,00,06,01,FE
8660 DATA F8,08,F8,08,F8,00,FF,21,21,FF,00,F0,10,60,80,7F
8670 DATA 20,20,20,23,FA,AA,AA,F8,20,20,20,24,FC,04,00,00
8680 DATA 00,40,40,FC,04,04,84,F0,80,81,81,81,81,41,33,0F
8690 DATA 00,00,00,00,01,03,06,0C,08,10,10,20,40,40,80,80
8700 DATA 1C,38,70,E0,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
8710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0F,1F,38,70
8720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,FF,FF,F0,00,00,00
8730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F,FF,FF,FF,F0,00,00,00,00
8740 DATA 00,00,00,00,00,0F,FF,FF,FF,FF,F0,00,00,00,00,00
8900 '♣♣♣♣♣♣♣♣♣ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｶﾗｰ ﾃﾞｰﾀ ♣♣♣♣♣♣♣♣♣
8910 DATA 88FF8FFFFFFFFFFF,4444221111224444
8920 DATA 0044422222224440,0000044111440000
8930 DATA 000011BB0BB11000,9999988881111111
9000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｸﾞﾗﾌｨｸｽ ﾊﾟﾀｰﾝ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦
9010 SETPAGE 0,1:COLOR 15,0,0:CLS
9020 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾌﾟﾛﾐﾈﾝｽ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
9030 CIRCLE(16,16),13,4:PAINT(16,16),4
9040 CIRCLE(16,16),9,2:PAINT(16,16),2
9050 CIRCLE(16,16),5,1:PAINT(16,16),1
9060 FOR I=0 TO 99
9070 A=INT(RND(1)*3)*4+5+RND(1)*3:B=RND(1)*5.9:C=B+RND(1)/3
9080 CIRCLE(16,16),A,-(A>5)-(A>9)-(A>13)*2,B,C
9090 NEXT
9100 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｼﾞﾒﾝﾉ ﾎﾉｵ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
9110 A=183:B=4:C=3:D=391:FOR I=0 TO 255
9120 LINE(I,180)-(I,A+1),1:LINE-(I,A+B+1),2:LINE-(I,A+B+C),4
9130 LINE(I,211)-(I,D-A-1),1:LINE-(I,D-A-B-1),2:LINE-(I,D-A-B-C),4
9140 IF I>251 THEN A=A+SGN(183-A):B=B+SGN(3-B):C=C+SGN(3-C):GOTO 9160
9150 A=A+INT(RND(1)*3)-1:A=A+(A>186)-(A<181):B=B+INT(RND(1)*3)-1:B=B+(B>5)-(B<2)
:C=C+INT(RND(1)*3)-1:C=C+(C>4)-(C<2)
9160 NEXT
9170 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｿﾗﾏﾝﾀﾞ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
9180 LINE(0,31)-(15,49),2,BF:FOR I=0 TO 15 STEP 4
9190 FOR J=(I MOD 8)/2+31 TO 46 STEP 4:LINE(I,J)-(I+4,J+4),4,B:NEXT J,I
9200 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾌｼﾁｮｳ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
9210 FOR I=-2 TO 2:X1=104+I*45:Y1=72+4.5*I:X2=X1+16:Y2=72+3*I:H=ABS(I)/2+.01
9220 CIRCLE(X1,Y1),9,2,,,H:CIRCLE(X2,Y2),6,2,,,H:PAINT(X1,Y1),2:PAINT(X2,Y2),2
9230 CIRCLE(X1,Y1),6,1,,,H:CIRCLE(X2,Y2),4,1,,,H:PAINT(X1,Y1),1:PAINT(X2,Y2),1
9240 LINE(X1,72)-(X2,Y2),2,BF:LINE-(X2-4,Y2-4*I/2),1,BF
9250 LINE(X1,Y1)-(X1+6,Y1-6*I/2),1,BF:LINE(90+I*45,69)-(94+I*45,72),1:LINE-(99+I
*45,72),1:NEXT:SETPAGE 0,0:RETURN
```

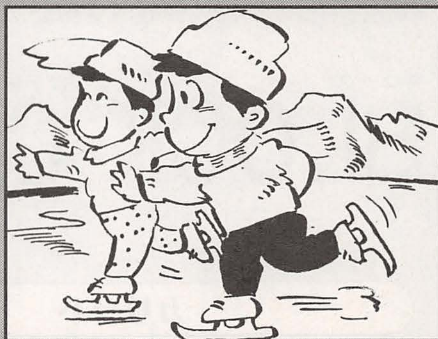
★5月号のBMスーパー・クイズで③番の「仮面ライダーV3」という答を見て，この問題の出題者は影さんにちがいないと思った。(石川県鳳至郡・GIL11才)……【影：レスキュー隊の清水くんには負けてしまうゾ。】

作品No.6-15

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

パソコンでスケートを楽しもう

SKATE GAME（スケート ゲーム）



こっくりさん

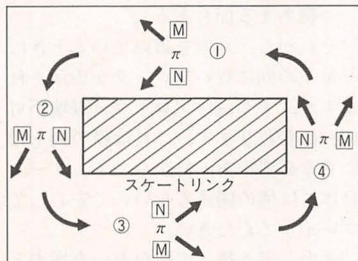
◆内容

いかに少ない歩数で，リンクを5周するかという文字どおりのスケート・ゲームです。こんな季節にと思われるでしょうが，南半球はこれから冬ですし……。

◆遊びかた

このゲームにはレベル（速度）が0～9まであります（0が最も速く，標準は3です)。はじめに音楽が鳴ってスタート待ちとなり，Sキーを押すとスタート，0～9のキーはレベルとなります。

キー操作は，Nが左足，Mが右足となっています。リンクを回るのですから，移動方向とキー操作は第1図のようになっています。



《第1図》各足の移動方向と進行方向

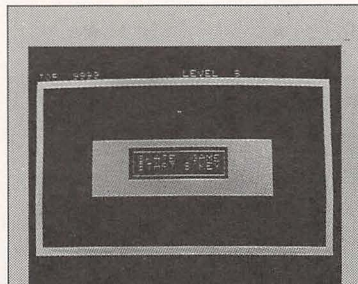
これを使ってカーブを曲がってください。

逆の足のキーが押される間があくとバランスをくずして失格となります(キーを押すことによってバランスをとっている)。

もちろんコースアウトをしたら失格です。ゴール地点は，スタート地点の1歩後ろです。

ゲーム・オーバーのときのNOのキーはNキーではなくHキーとなっています。

このゲームのコツは，N Mキーをずっと押していることと，カーブのタイミングをつかむことです。



▲〈写真1〉これが，今回使用されるスケートリンクである。πが自分だ

SKATE GAMEのプログラム・リスト

```
9 REM ■◢◢◢◢◢ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◣◣◣◣◣■
10 DIM K(4,2):FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 2:READ K(I,J):NEXT J,I
20 H=9999:M=53248:L=3:GOTO 200
98 REM
99 REM■◢◢◢◢◢◢ ﾒｲﾝ ◣◣◣◣◣◣■
100 GET B$:POKE17828,0:IF B$="" THEN G=G+1:D=D+1:ON D-6 GOTO 400:GOTO 120
110 IF (ASC(C$)*ASC(B$)=6006) THEN C$=B$:E=0:D=0:G=G+1:GOTO 130
120 E=E+1:IF E=5 THEN E=0:C=C+1:IF C=5 THEN C=1
130 POKE B,0
140 B=B+K(C,(C$="N")*-1-(C$="M")*2)
150 IF PEEK(B)<>0 THEN 400
160 IF B-M-INT((B-M)/40)*40=20 THEN180
170 POKE B,96:FOR I=1 TO 30+L*7:NEXT I:GOTO 100
180 F=F+1:CURSOR 18,12:PRINT INT((10-F+1)/2):IF F=10 THEN 500
190 GOTO 170
198 REM
199 REM■◢◢◢◢◢ ｶﾞﾒﾝ ◣◣◣◣◣■
200 C=1:E=0:G=0:F=0:D=0:B=53467:C$="M"
210 PRINT"▣TOP ";H;TAB(20);"LEVEL ";L:CURSOR 0,10:TEMPO 6
220 FOR I=0 TO 39:POKE 53288+I,67:POKE 54128+I,67:NEXT I
230 FOR I=2 TO 22:POKE M+I*40,67:POKE M+39+I*40,67:NEXT I
240 FOR I=9 TO 15:FOR J=8 TO 31:POKE M+J+I*40,67:NEXT J,I
250 PRINTTAB(13);"┌──────────┐"
260 PRINTTAB(13);"|SKATE  GAME|"
270 PRINTTAB(13);"|START'S'KEY|"
280 PRINTTAB(13);"└──────────┘"
290 MUSIC"‾C3‾E‾G2A3B‾E‾C3‾E‾G2‾C3‾E‾G‾A‾B‾G‾A‾B‾G‾A5R7‾C3‾E‾G2A3B‾E‾C3‾E‾G2"
300 MUSIC"‾C3‾E‾GABGABGC7"
310 GET B$:IF B$="S" THEN 340
320 IF (B$="0")+(VAL(B$)<>0) THEN L=VAL(B$):CURSOR 26,0:PRINT L
330 GOTO 310
340 POKE B,96:FOR I=1 TO 3:USR(62):MUSIC"R8":NEXT I:MUSIC"‾C"
350 CURSOR 13,12:PRINT"|ｰﾉｺﾘ 5 ｼｭｳｰ|"
360 GOTO 100
398 REM
399 REM■◢◢◢◢◢ ｼｯｶｸ ◣◣◣◣◣■
400 CURSOR 13,12:PRINT"|ｱﾅﾀﾊｼｯｶｸﾃﾞｽ|"
410 POKE B,109
420 MUSIC"‾B1‾G2‾E‾C3‾AF4D_B5_G_E6_C"
430 GOTO 610
498 REM
499 REM■◢◢◢◢◢ ｺﾞｳｶｸ ◢◢◢◢◢■
500 IF H>G THEN H=G
510 CURSOR 13,12:PRINT"| ｺﾞｳｶｸ ﾃﾞｽ |"
520 MUSIC"‾C2‾E_F‾E‾F4R‾D2‾F_G‾F‾G4R‾E2‾G_A‾G‾F‾E‾D‾CC4"
598 REM
599 REM■◢◢◢◢ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ◣◣◣■
600 CURSOR 15, 7:PRINT"KEY ";G
610 CURSOR 14, 5:PRINT"GAME  OVER"
620 CURSOR 13,17:PRINT"START(Y/H)KEY"
630 GET B$:IF B$="Y" THEN 200
640 IF B$="H" THEN END
650 GOTO 620
698 REM
699 REM■◢◢◢◢◢ DATA ◣◣◣◣◣■
700 DATA 39,-41,41,39,-39,41,-41,-39
```

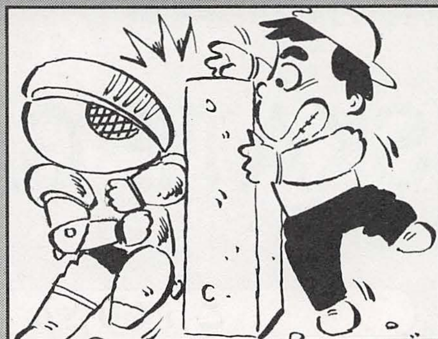

★影さん，あなたがつぎに言う言葉は「いいえ」ですか？「はい」か「いいえ」で答えてください。(宮城県石巻市・ひばばんごう15才)……【影：はいー，きたかさっさー。ドドスコドン。編：逃げたつもり？影：はいな。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

敵を利用してブロックを壊すんだって？

BLOCK CITY（ブロック シティ）

カリット



★すと〜り〜

となり町のおばあちゃんのところへ行ったら，その町にはブロックがたくさん積まれていた。「硬くて壊すことはできんのじゃよ」とおばあちゃんが言った。

「それなら敵とはさんで壊せばいいじゃないか！」あなたはブロックを壊しはじめました。

★はう とぅ〜 ぷれい

カーソル・キーで左上にいる人（自分）を動かし，右下の「ＢＬＯＣＫ」の下に書いてある数だけブロックを消せばクリアです。

ブロックを押したとき，その向こう側に敵がいると，そのブロックは消えます。向こう側に何もないときは，その方向にブロックが１マス動きます。

《第１表》変 数 表

K	自分の座標
AX，AY	自分の移動量
TE( )	敵の座標
MU( )	敵の進行方向
R	面数
MA	残りの人
P	ＰＥＥＫ用

スペース・キーを押すと「ＰＡＵＳＥ(ポーズ)」です。他のキーを押すと「ＰＡＵＳＥ」が解除されます。

★えねみ〜ず

敵は１画面中に３匹います。３匹もいるんだったら動きが遅いんじゃないかな？と，いう人もいるでしょうが，それぞれの敵をＰＯＫＥ文で動かしていますので，なかなか速いですし，配列変数を使っているのでプログラムも短くおさまっています。

敵はまっすぐ動いていき，何かに当たると方向転換，もしくはＵターンします。

敵を利用してラウンド・クリアをするのですから，早く敵の動きに慣れないといけません。

★プログラム

いきなりパソコンに向かってプログラムを打っていたので，プログラムはめちゃくちゃです。いちおう変数表（**第１表**）を付けておきます。

最初，このゲームはHu-ＢＡＳＩＣ用に作っていたのです。ところが途中で重大なミスがでてしまい，Ｓ-ＢＡＳＩＣ用のゲームにしたのです。

そのためプログラムにおかしなところが，あると思います。すいません。

★はう とぅ〜 ぷれい ぱ〜と つー

このゲームはなかなかむずかしいです。

そして13面もあるので，全面クリアはムリでしょう。ま，そんなわけで三つの親切機能を付けました。これで全面クリアができるかも……。

1．ゲーム・オーバーになっても，その面から続きができる。
2．「ＰＡＵＳＥ」がある。
3．ブロックは右下の数のぶんだけ消せば，いい（ブロックが２〜３個あまる面もある）。

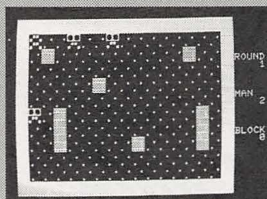
それから，画面を書いているときに一番左の列に青いブロックが表示されますが，すぐ白いブロック（破壊不可能）に変わります。これは横の列を12にする必要があったからです。ゲーム自体には何の関係もないので安心してプレイしてください。

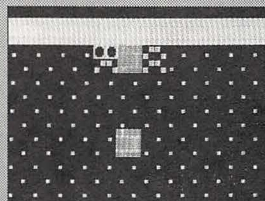
画面を書き終えて何かキーを押すとゲーム・スタートです。

★　★

▲《写真１》ＢＬＯＣＫ ＣＩＴＹのタイトル画面

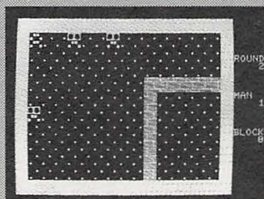
▼《写真２》敵を利用してブロックを壊すんだ





▲《写真３》ほら，こうして敵とブロックをはさむ

▼《写真４》うーん，2面か。ブロックは押すこともできる



★影さん，ペンキなんかかぶって何やってるの？え，赤影？　それじゃ，サングラスかけたトマトだよ，いや，マスクをしたポストかな。(長崎県東彼杵郡・**武村澄樹16才**)……**【影：影さんは，そんな丸くありません。】**

BLOCK CITYのプログラム・リスト

```
10 COLOR,,7,0:CLS:POKE $3444,0:TEMPO 4
20 GOSUB 690:COLOR,,7,0:R=1
30 MUSIC"+E0+B+D+G+F"
40 FOR Z=0 TO 2:POKE TE(Z),74,74:POKE TE(Z)+40,DC,CD:NEXT
50 POKE K,DC,CD:POKE K+40,DC,CD
60 GET G$:IF G$="" THEN 60
70 CURSOR 34,20:PRINT"      ";
80 CURSOR 34,15:PRINT USING"BLOCK■■##";U-T(R);
90 CURSOR 34,10:PRINT USING"MAN   ■■##";MA;
100 CURSOR 34, 5:PRINT USING"ROUND■■##";R ;
110 GET G$:IF G$="" THEN 220
120 IF G$=" " THEN MUSIC"+D0+G+F+G":CURSOR 34,20:PRINT"PAUSE";:GOTO60
130 AX=((G$="■")-(G$="■"))*2
140 AY=((G$="■")-(G$="■"))*80
150 P=PEEK(K+AX+AY)
160 IF P=31 GOTO 350
170 IF P=74 GOTO 490
180 POKE K,0,46:POKE K+40,46,0
190 K=K+AX+AY
200 POKE K,DC,CD:POKE K+40,DC,CD
210 REM ●――――――― ENEMY ―――――――
220 UM=UM+1:UM=-UM*(UM<3)
230 P=PEEK(TE(UM)+MU(UM))
240 IF P= DC GOTO 490
250 IF P=246 THEN 490
260 IF P=  0 THEN POKE TE(UM),0,46:POKE TE(UM)+40,46,0:TE(UM)=TE(UM)+MU(UM):POKE
 TE(UM),74,74:POKE TE(UM)+40,DC,CD:GOTO 110
270 P=PEEK(TE(UM)+MU(UM))
280 MU(UM)=-MU(UM)
290 N=INT(RND(1)*2):IF ABS(MU(UM))=2 GOTO 340
300 N=((N=0)-(N=1))*2:P=PEEK(TE(UM)+N)
310 IF P=246 THEN 490
320 IF P=  0 THEN POKE TE(UM),0,46:POKE TE(UM)+40,46,0:TE(UM)=TE(UM)+N:POKE TE(U
M),74,74:POKE TE(UM)+40,DC,CD:MU(UM)=N:GOTO 110
330 GOTO 110
340 N=((N=0)-(N=1))*80:P=PEEK(TE(UM)+N):GOTO310
350 REM ●――――――― BLOCK ―――――――
360 P=PEEK(K+AX+AY+2048):IF P= 87 GOTO 210
370 P=PEEK(K+AX*2 +AY*2):IF P<>74 GOTO 440
380 MUSIC"+B0+F+B":U=U-1:CURSOR37,16:PRINT USING"##";U-T(R);:IFU-T(R)=0 THEN560
390 KA=K+AX+AY:KB=KA+2048
400 POKE KA,  0, 46:POKE KA+40, 46,  0
410 MUSIC"-E0-F+E+F"
420 POKE KB,80,80:POKE KB+40,80,80
430 GOTO 110
440 IF P<>0 GOTO 220
450 KA=K+AX*2+AY*2:KB=KA+2048
460 POKE KA,31,95:POKE KA+40,95,31
470 POKE KB,81,81:POKE KB+40,81,81
480 GOTO 390
490 REM ●――――――― MISS ―――――――
500 CURSOR 12,10:PRINT"┌MISS┐■■■■■■■└―――┘";
510 MUSIC"+F0+E+D+CBAGEDC-F-E-D-C"
520 MA=MA-1:CURSOR 38,11:PRINT USING"#";MA;
530 IF MA>0 GOTO 580
540 CURSOR 10,10:PRINT"┌GAME OVER┐■■■■■■■■■■■■└―――――――┘■■■■NEXT TRY !!";
550 MUSIC"+G5-G2+D4-G2+D4+#B2+A":GOSUB 780:GOTO 30
560 REM ●――――――― CLEAR ―――――――
570 CURSOR 12,10:PRINT"┌CLEAR┐■■■■■■■└―――┘";:MUSIC"-E0-F+E+F":R=R+1
580 FOR Z=0 TO 2:POKE TE(Z),0,0:POKE TE(Z)+40,0,0:NEXT
590 IF R=14 THEN 620
600 POKE K,0,0:  POKE K+40,0,0:MUSIC"R8"
610 GOSUB 850:GOTO 30
620 FOR I=0 TO 21
630 CONSOLE 0,25,I,1    :CLS:TEMPO 7
640 CONSOLE 0,25,I+18,1:CLS:MUSIC"+B2"
650 NEXT:CONSOLE:MUSIC"R9"
660 CURSOR 11,11:PRINT"ALL ROUND CLEAR !";
670 MUSIC"D3+F+ADFA+G+#ADGA#A+A#CEG#AADFA+D+F+AEGA+E+G+#A+A+F+D+EDDFADEF#CD"
680 END
690 REM ●――――――― TITLE ―――――――
700 RESTORE 730:FOR W=5 TO 9:READ Q$:FOR Z=5 TO 31
710 Q=VAL("$F"+MID$(Q$,Z-4,1)):POKE 53248+Z+W*40,Q:NEXT:NEXT
720 POKE 53742,2,25,0,11,1,18,9,20,20,15
730 DATA FD0500ED0ED05A00ED0B70B705A
740 DATA 5F05007B05005600500A50A50B7
750 DATA F505005A0500F000500A50A50A5
760 DATA 5F0500DE05005900500A50A50A5
770 DATA F70DC0B70B705A00B70ED0A50A5
780 N=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR 13,20
790 PRINT[N,]"HIT ANY KEY !!";
800 MUSIC"+#F0":GET G$:IF G$="" GOTO 780
810 MUSIC"R3+G0+B":CURSOR 13,20:PRINT"                ";
820 DIM MU(2),TE(2),OK$(15),T(13):DC=$F6:CD=$F9:MA=3:RESTORE 840
830 FOR Z=1 TO 13:READ T(Z):NEXT
840 DATA 0,1,4,3,0,5,5,3,6,7,1,1,1
850 K=53330:MU(0)=2:MU(1)=80:MU(2)=2
860 TE(0)=53336:TE(1)=53730:TE(2)=53342
870 R$="┴┬■■┴┬":B$=" .■■. "
880 RESTORE1010:FOR Z=0 TO 15:READ OK$(Z):NEXT
890 ON R GOSUB 1060,1080,1100,1120,1140,1160,1180,1200,1220,1240,1260,1280,1300
900 COLOR,,7,0:U=0
910 FOR Z=1 TO 10:READ W$:FOR Q=0 TO 3
920 W=ASC(MID$(W$,Q+1,1))-48
930 FOR J=0 TO 3
940 IFMID$(OK$(W),J+1,1)="1" THENCURSOR Q*8+J*2,Z*2:PRINT[5,1]R$;:U=U+1:GOTO960
950 CURSOR Q*8+J*2,Z*2:PRINT[5,0]B$;
960 NEXT:NEXT:NEXT:COLOR,,5,7:U=U-10
970 FOR A=0 TO 16:CURSOR A*2,0:PRINTR$;
980 CURSOR A*2,22:PRINTR$;:NEXT
990 FOR A=0 TO 11:CURSOR 0,A*2:PRINTR$;
1000 CURSOR 32,A*2:PRINTR$;:NEXT:COLOR,,7,0:RETURN
1010 DATA "0000","0001","0010","0011"
1020 DATA "0100","0101","0110","0111"
1030 DATA "1000","1001","1010","1011"
1040 DATA "1100","1101","1110","1111"
1050 REM●――――――― DATA ―――――――
1060 RESTORE 1070:RETURN:===========[1]
1070 DATA "8000","8100","8000","8100","8000","8100","8000","8100",8000","8100"
1080 RESTORE 1090:RETURN:===========[2]
1090 DATA "8000",":004","8000","8200","8000","9002","9002","9042","8000","8000"
1100 RESTORE 1130:RETURN:===========[3]
1110 DATA "8000",":008","9008","8808","8408","8208","8108","8088","8048","8000"
1120 RESTORE 1150:RETURN:===========[4]
1130 DATA "8000","8000","8000","803?","8020","8020","8020","8020","8020","8020"
1140 RESTORE 1110:RETURN:===========[5]
1150 DATA "8000",":210",":200","::40",":200",":200",":27<",":200",":200","8000"
1160 RESTORE 1170:RETURN:===========[6]
1170 DATA "8000","9?<0","8000","81?<","8000",":?00","8000","87?8","3000","8000"
1180 RESTORE 1190:RETURN:===========[7]
1190 DATA "8000",";??>",":002",":002",":002",":002",":002",":002",";??>","8000"
1200 RESTORE 1210:RETURN:===========[8]
1210 DATA "8000",";=>0","8420",";7;<","8020","8000","8020","8310","80:0","8000"
1220 RESTORE 1230:RETURN:===========[9]
1230 DATA "8000","9>78","9008","9008","9078","9>08","9008","9208","9>78","8000"
1240 RESTORE 1250:RETURN:==========[10]
1250 DATA "8000",";;;8","::08",":::8","8::8","8::8","8::8","8::8","8;;8","8000"
1260 RESTORE 1270:RETURN:==========[11]
1270 DATA "8000",";>?8",":280",":280",":280",";>80",":080",":080",":0?8","8000"
1280 RESTORE 1290:RETURN:==========[12]
1290 DATA "8000",";>88",":0=8",":0:8",";<88",":088",":088",":088",":088","8000"
1300 RESTORE 1310:RETURN:==========[13]
1310 DATA "8000",":2?8",";608","::18",":230",":260",":2<0",":280",":2?8","8000"
```

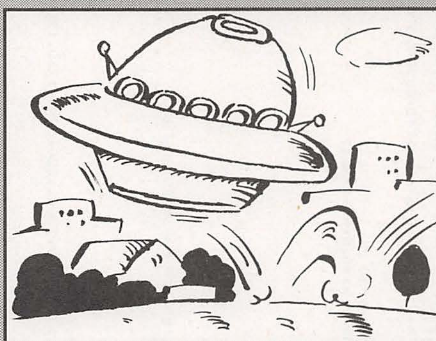
MZ-700/1500

★つぐ美さんの攻撃。バシッ！影さんに10万のダメージを与えた。影さんを倒した。経験値アップ。借金の請求書を手に入れた。(東京都武蔵村山市・**菊地　洋12才**)……【**つぐ美**：ほんと，イヤなキャラなんだから。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

R-タイプもどき(?)ではありません

Hu-TYPE（ヒュータイプ）



MBA

◉ストーリー

MZ歴700年3月22日，地球に一つの電波が届いた。

「SOS，SOS，宇宙人が現れた。至急助けを求める／SOS，SO……ザ――」

交信は途絶えてしまった……。

◉内容

ジャンプバグに似ているシューティング・ゲームです。R-TYPEもどきではございませんのであしからず。

◉遊びかた

ピョンピョン飛びはねているUFOが自機です。移動はカーソル・キーの左右で左右移動，UFOが上昇しているときに下を押すと降下します（上のキーは使用しません）。

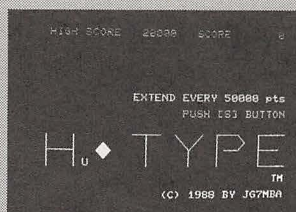
地面を流れている〝⬆〟に気をつけながらスペース・キーで弾を撃ち，@（エイリアン）を倒してください。

ただし，最初の状態では弾を撃つことができません。地面を流れるPを取ることによって，弾を撃つことができ，弾を10段階までパワーアップさせることができます。

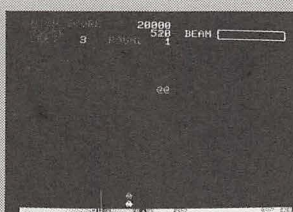
パワーアップ後はR-TYPEと同じく，スペース・キーを押し続けるとビームゲージがあがり，離すと，ためたエネルギー分広い範囲の弾を撃つこと

《第1表》変数表

A$(n)	弾	X，Y	自機位置
B$(n)	タイトル文字	V，W	自機消去位置
C$(n)，D$(n)	エンディング用	N	自機の縦の動き
H，S，L，R	ハイスコア，スコア，残機，ラウンド	SH	弾の有無判定
I，J	ループ用	TX，TY	エイリアン位置
T$	エイリアン	P	画面読み込み，および当たり判定
Q$	弾などの消去用	G$	キー・スキャン
G	EXTEND用	SX，SY	弾位置
F	パワー最大値	E	ボス戦用当たり判定
Z	パワー	D	ボス残りダメージ数
M$	自機	BN	クリア・ボーナス



▲《写真1》うーん，このタイトル名が……，うーん



▲《写真2》ぴょんぴょん，ジャンプして進むのであった



▲《写真3》でた／ボス敵。パワーアップしたビームを見よ



▲《写真4》ブワーン／くっ，やられてしまったではないか

Hu-TYPEのプログラム・リスト

```
100 '――――――――――――――――――DATA SET
110 CLEAR:CONSOLE:CLS:DIM A$(10),B$(5),C$(7),D$(41):H=20000:O=&HD000
120 PRINT "DATA SET":RESTORE:FOR I=0 TO 7:READ C$(I):NEXT:FOR I=0 TO 41:READ F$
130 FOR J=1 TO LEN(F$):D$(I)=D$(I)+CHR$(ASC(MID$(F$,J,1))-5):NEXT J,I
140 FOR I=0 TO 5:READ B$(I):NEXT I:T$="■ ■■■ ■■■  ":C$="■  ■■■  ■■■  "
150 FOR I=0 TO 10:A$(I)=STRING$(INT(I/2),"■")+STRING$(I," )■■■"):NEXT I
160 Q$=STRING$(20," ■■"):A$=STRING$(40,"■"):B$=STRING$(40," ")
170 '――――――――――――――――――TITLE
180 L=3:R=1:G=1:CLS:FOR I=0 TO 30 STEP 3:FOR J=5 TO 0 STEP -1:COLOR 0
190 LOCATE 3+(I-3)*(J/5),7:PRINT B$(J):COLOR 5:LOCATE 3+I*(J/5),7:PRINT B$(J)
200 NEXT J,I:FOR I=0 TO 6:PRINT CHR$(11,15):NEXT I
210 COLOR 2:PRINT USING "■■   HIGH SCORE #######   SCORE #######";H;S
220 COLOR 7:LOCATE 15,9:PRINT "EXTEND EVERY 50000 PTS■"
230 LOCATE 19,21:PRINT "(C) 1988 BY JG7MBA■■■■TM"
240 LOCATE 22,11:COLOR INT(RND*2)*4+2:PRINT "PUSH [S] BUTTON"
250 IF INKEY$<>"S" THEN 240
260 PLAY 7,"R0+B+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C":S=0
270 '――――――――――――――――――START
280 F=0:M$=CHR$(96)
290 X=5:Y=22:V=5:W=22:N=-1:SH=0:TIME$="00:00:00":TX=0:TY=10:Z=0
300 COLOR 2:PRINT "■ HIGH SCORE":PRINT " SCORE":PRINT " LEFT       ROUND"
```

★BaBeって歌うとき，なんであんなにはりきってんでしょうね。（千葉県松戸市・闇谷影夫12才）……【影：はりきって歌えと言われてるんでしょ。編集長：はりきって仕事しろよ。影：はらね。】

がでさます。また，〝➡〟を取るとビットらしきものがつきます。

しばらくするとボスがでてきます。弱点を見つけ，ラウンド数＋２回攻撃してボスを倒すと面クリアです。全７面あります。

◉プログラムについて

ＡＬＬ　ＢＡＳＩＣで，少々長いですが，とても簡単なプログラムだと思います。変数やプログラム・リストがメチャクチャになってしまいました。

◉あとがき

このゲームは，かなり前から作っていたのですが，完成間近のころ，ベーマガ'88年４月号，ＰＣ-8001用「Ｎ-ＴＹＰＥ」を見て，すっかり自信を失ってしまいました。

```
310 LOCATE 23,1:COLOR 5:PRINT "BEAM";:COLOR 7:PRINT " ■";STRING$(10,"_■■■");"
■"
320 GOSUB 670:LOCATE 0,23:COLOR 6:PRINT A$;:LOCATE 5,22:COLOR 7:PRINT M$;
330 LOCATE 16,10:PRINT "READY !";:PAUSE 10:PRINT "■■■■■■■";SPC(7)
340 '------------------------------MAIN
350 '------------------------------JIMEN
360 IF RND>R/10 E$="■":COLOR 6 ELSE E$="↑":COLOR 4
370 IF RND<.01 E$="→":COLOR 3:ELSE IF RND>.98 E$="P":COLOR 5
380 LOCATE 1,23:PRINT CHR$(8,29,31);E$;
390 '------------------------------ALIEN
400 TX=TX-1:IF RND<R/10 TY=TY-(TY<Y)+(TY>Y)
410 IF TX<0 LOCATE 0,TY:PRINT C$;:TX=39:TY=INT(RND*18)+4
420 LOCATE TX,TY:COLOR 7:PRINT T$;
430 '------------------------------MY
440 G$=INKEY$(0):GOSUB 480:IF Y>=22 GOSUB 710
450 GOSUB 520:P=PEEK(O+TX+TY*40)+PEEK(O+TX-1+TY*40):IF P<>85 GOSUB 770
460 GOTO 360
470 '------------------------------MY MOVE
480 X=X-(X>0)*(G$="■")+(X<37)*(G$="■"):Y=Y+N:IF (Y<9)+(G$="■"):N=1
490 IF Y>=22:N=-1
500 COLOR 7:LOCATE V,W:PRINT " ■■ ";:LOCATE X,Y:PRINT M$;:V=X:W=Y:RETURN
510 '------------------------------MY SHOT
520 IF (G$=" ")*(SH=0):Z=Z-(Z<F):LOCATE 28,1:COLOR 1:PRINT STRING$(Z,"-");
530 COLOR 5:IF SH=1:SX=SX+1:LOCATE SX,SY:PRINT A$(Z);:IF SX=>38:SH=0:Z=0:LOCATE
39,3:PRINT Q$;
540 IF (G$<>" ")*(Z>0)*(SH=0):SH=1:SX=X:SY=Y:LOCATE 28,1:PRINT SPC(10):IF Y+INT(
Z/2-.5)>21:SY=22-INT(Z/2-.5)
550 RETURN
560 '------------------------------MY OUT
570 :FOR I=1 TO 60:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=1TO I:NEXT J:LOCATE X,Y
580 COLOR INT(RND*2)*4+2:PRINT "■***■■*■■■BOOOM";:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
590 L=L-1:IF L=>0 PAUSE 10:GOTO 280
600 LOCATE 16,12:COLOR 2:PRINT "GAME OVER";:PAUSE 30:CLS:CONSOLE 5,10,10,21
610 COLOR 2:PRINT "  TO CONTINUE GAME":COLOR 7:PRINT "■■PUSH [CONTINUE]"
620 PRINT"■BEFORE":PRINT "TIME COUNT ENTERS 0.":CONSOLE:G$="":TIME$="00:00:00"
630 IF TIME$>"00:00:10" THEN 180
640 LOCATE 16,18:COLOR 6:PRINT USING "TIME  ##";10-VAL(RIGHT$(TIME$,2))
650 G$=G$+INKEY$:IF G$="CONTINUE":L=3:GOTO 260 ELSE 630
660 '------------------------------SCORE
670 IF S>=G$50000!:PLAY "E4CEG+C":L=L+1:G=G+1
680 IF S>H:H=S
690 COLOR 7:LOCATE 14,0:PRINT USING"#######■■■■■■■■#######■■■■■■■■■■■■■■■■#■■■■■■
■■■■##";H;S;L;R:RETURN
700 '------------------------------OUT ? 1
710 P=PEEK(O+X+(Y+1)*40):IF P=67:PLAY "+BO":S=S+10
720 IF P=16:S=S+500:PLAY "CODEFGAB+C":F=F-(F<10)
730 IF P=64:S=S+500:PLAY "+COBAGFEDC":M$=CHR$(96)+"■■■"
740 IF P=80 RETURN 570
750 GOSUB 670:RETURN
760 '------------------------------OUT ? 2
770 IF (P=199)+(P=284) RETURN 570
780 IF (P=64)+(P=149) GOSUB 810:TX=0:RETURN
790 RETURN
800 '------------------------------ALIEN OUT
810 FOR I=1 TO 30:LOCATE TX,TY:COLORINT(RND*2)*4+2:PRINT T$;:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
820 PRINT "■■■";C$;:S=S+(11-Z)*100:GOSUB 670:IF TIME$<"00:01:30" RETURN
830 '------------------------------BOSS
840 FOR I=1 TO 4:LOCATE 16,10:COLOR 2:PRINT "DANGER !";:PLAY "+C2R+CR+CR+CR"
850 PRINT "■■■■■■■■";SPC(8);:PAUSE 3:NEXT I:CONSOLE 3,20:CLS:CONSOLE:COLOR 3
860 LOCATE 0,23:PRINT A$;:ON R GOSUB 950,1020,1110,950,1020,1110,1210:D=R+2
870 '------------------------------BOSS MAIN
880 G$=INKEY$(0):U=7+(D=2)+(D<=1)*5:GOSUB 480:GOSUB 520
890 ON R GOSUB 980,1050,1130,980,1050,1130,1230
900 P=PEEK(O+X+Y*40):IF (P<>0)*(P<>199) THEN 570
910 IF E=1:E=0:FOR I=1 TO 30:BEEP 1:LOCATE BX,BY:COLOR INT(RND*7)+1:BEEP 0:PRINT
L$;:NEXT:D=D-1
920 IF D<=0:S=S+10000:GOSUB 670:GOTO 1250
930 GOTO 880
940 '------------------------------ROUND 1,4 SET
950 B1$=">**/■■■/■■■)=■■■\■■■■>**\":D$="---   ■■■■■■■■■■■---   "
960 B=3+(R=1)*2:XB=0:X1=36:Y1=11:BX=X1:BY=Y1:L$=B1$:RETURN
970 '------------------------------ROUND 1,4 SUB
980 LOCATE X1,Y1:COLOR U:PRINT B1$;:IF (SX=36)*(SY=13)*(Z=1):E=1
990 XB=XB-B:IF XB<0:XB=33:LOCATE 0,11:PRINT "   ■■■■■■■■   ";
1000 COLOR 5:LOCATE XB,11:PRINT D$;:RETURN
1010 '------------------------------ROUND 2,5 SET
1020 C=3+(R>2):B2$=STRING$(10-C,"■■■"):B2$=B2$+STRING$(C*2,"■"')+B2$:X2=39:Y2=3
1030 K=-1:CX=39:BY=Y2:L$=B2$:IF R<7:COLOR 2:LOCATE X2,8:PRINT "●";:RETURN
1040 '------------------------------ROUND 2,5 SUB
1050 P=PEEK(O+X2+320):IF (R<7)*(P<>71)*(P<>99):E=1
1060 X2=X2+K:IF (X2<=0)+(X2>=39):K=-K
1070 COLOR U:LOCATE CX,Y2:PRINT Q$;:LOCATE X2,Y2:PRINT B2$;:CX=X2:BX=X2
1080 IF R<7 LOCATE X2,Y2+5:COLOR 2:PRINT "●";
1090 RETURN
1100 '------------------------------ROUND 3,6 SET
1110 B3$="_ _■■■■/ \■■■■ "+CHR$(34)+" ■■■■\_/":BT$="":X3=36:Y3=11:A=3:BY=Y3:L$=B
3$:RETURN
1120 '------------------------------ROUND 3,6 SUB
1130 IF PEEK(O+557)=64:E=1
1140 COLOR U:LOCATE X3,Y3:PRINT B3$;:BX=X3
1150 IF A=3 FOR I=1 TO 40:BT$=BT$+CHR$((RND<R/10)*-209+32):NEXT I:PLAY "F2G"
1160 IF A=3 FOR I=0 TO 8:LOCATE 37,11-I:COLOR 2:PRINT "●■■ ";:NEXT:PRINT "■■ ";
1170 IF A>3 LOCATE 0,A-1:COLOR 2:PRINT B$;:LOCATE 0,A:PRINT BT$;
1180 A=A+1:IF A>22:A=3:BT$="":LOCATE 0,22:PRINT D$;
1190 RETURN
1200 '------------------------------ROUND 7 SET
1210 GOSUB 950:B1$="":GOSUB 1020:GOSUB 1110:RETURN
1220 '------------------------------ROUND 7 SUB
1230 GOSUB 980:GOSUB 1050:GOSUB 1130:RETURN
1240 '------------------------------CLEAR
1250 CONSOLE 3,20:FOR I=1 TO 50:COLOR,INT(RND*7)+1:CLS:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1260 COLOR 7,0:CLS:CONSOLE
1270 G$=CHR$(30+(X>5)+(X<5)*2):GOSUB 480:IF (X<>5)+(Y<>22) THEN 1270
1280 LOCATE 0,23:COLOR 6:PRINT A$;:LOCATE 12,10:COLOR 7:PRINT "ROUND  ";R;" CLEA
R"
1290 BN=(300-VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)))*100:IF BN<=0:BN=0
1300 LOCATE 14,13:COLOR 4:PRINT USING "BONUS  ######";BN;
1310 S=S+BN:GOSUB 670:PAUSE 30:R=R+1:IF R<=7 THEN 290
1320 '------------------------------ENDING
1330 CONSOLE 3,22:CLS:CONSOLE:N=-1:G$="■":M$=CHR$(96):FOR I=1 TO 50:GOSUB 480
1340 LOCATE INT(RND*40),INT(RND*21)+3:PAUSE 1:COLOR INT(RND*7)+1
1350 PRINT CHR$(INT(RND*2)*87+46);:NEXT I:LOCATE 32,7:COLOR 1
1360 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■";:COLOR 7:FOR I=0 TO 13:LOCATE 5+I*2,22-I
1370 PRINT CHR$(96+(I>4)*50-(I>9)*87);"■■■■ ";:PLAY "+CO":PAUSE 3:NEXT I
1380 PRINT "■■ ";:CONSOLE 4,18,1,19:CLS:LOCATE 1,21
1390 M=0:FOR I=0 TO 39:PRINT D$(I):PLAY 5,C$(M):M=M+1:IF M>7:M=0
1400 NEXT I:PRINT " ":PLAY "C-GC-GC-GC-G":PRINT D$(40):PLAY "C-FC-FC-FC-F"
1410 PRINT D$(41):PLAY "C-GC-GC-GC-GC6":PAUSE 50:CONSOLE:GOTO 180
1420 '------------------------------MUSIC DATA
1430 DATA -C2CECGECE,-FFAF+CAFA,-DDFDBFDF,-CEGE+FF+EE,-CCECGECE,-DDFD+FDFD,-BBGF
EDC-B,-CCGCF-GC-E
1440 '------------------------------MASSAGE DATA
1450 DATA HTSLWFYZOFYNTSX%&,↑TZ%\FWJ%LJY%TZY,TK%JINQ%+TSJ3,FSI,↑TZ%\FX%JSOT↑NSL
1460 DATA FS%FKYJW%ONKJ,NS%YMJ%JFWYM%33333,%,%,%%2222222222222222,%,LFRJ%IJXNSJ
1470 DATA %M3XFYT-OL<RGF.,UWTLWFR,%M3XFYT,HMFWFHYJW%IJXNLS,%M3XFYT,%P3RFWZ↑FRF
1480 DATA %Y3XFYT,%Y3PTSST,RZXNH%IJXNLS,%M3XFYT,UWTLWFR%FIINHJ,%OL<O\G
1490 DATA XUJHNFO%YMFSPX%YT,%P3XFNYT,%P3YTLFXMN,%OL<OOI,%OL<VI<,%OL<SZV
1500 DATA %%FSI%RFS↑%TYMJWX3,%,%,%,%,-H.%OL<RGF%%6>==,-H.%IJRUF%%%6>==,%,%,%
1510 DATA MZ2Y↑UJ,%%%%%%%%YMJ%JSI%&
1520 '------------------------------TITLE DATA
1530 DATA |■■ ■■■■■■___■■■■■ ■■ ■■■■■ ■■ ■■,■■■■■■■■,┌─┐■■■■ ■■ ■■ |
1540 DATA \■■/■■■■\/■■■ ■■ |,┌─┐\■■■■■ __/■■■■■ ■■ ,┌──┐■■■■■__■■■■ ■■___
```


★ベーマガは，内容のわりには値段が安い！あと20円高くして，影さんの給料をあげてやってくださいな。（奈良県生駒市・ヤッタネ影さん！12才）……【影：自分のことより読者のこと…というわけだが，やっぱり…編集長…。】

作品No.6-18

MZ-1500用

ほのぼのアクション・ゲームの登場

木(き)の精(せい)



あむーる

ストーリー

妖精の国でのことです。

「あーあ，この木も飽きちゃった。引っ越ししたいなー」

木の精は，こう思ってましたが，いつも木陰ですずんでいたので，木から離れると，日射病で倒れてしまいます。そこで木の精は森の子のあなたに引っ越しを頼みました。

操作方法

カーソル・キーで森の子を動かします。ブロックは，動かす方向に何もなければ動き続けます。木は動かせません。

森の子を動かすと，森の子とは逆に動く四角がありますが，それを木に重ねると，重ねた方向に妖精がでます。妖精は，ブロックに当たると右に曲がります。

クリア

妖精が木から木へ移るとクリアです。49面まであります。

ミス

妖精が木から木へ移れなかったり，はじめの木にもどったりしたらミスですが，1面の中で2回ミスしないと，ミスになりません。

ただし，妖精が森の子にぶつかると，それだけでミスになります。5回のミスでゲーム・オーバーです。

自爆

面の構成はすべてランダムなので，解けない面がひんぱんにできます。そういう面ができたり，解けなくなったら[1]キーを押しましょう。

プログラム

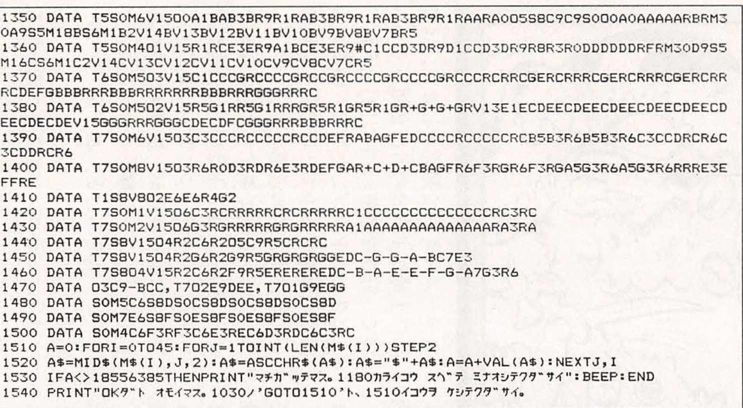
ミュージック・データが大変長いので，チェック・プログラムを付けました。プログラムの指示にしたがってください。

木の精のプログラム・リスト

```
10 INIT"CRT:G":CLS3:POKE$5C72,0:MUSICINIT:PAL:H=10000:GOSUB1000
20 PRTY2:GOSUB700:GOSUB520
30 '◢◢ MAIN◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ MORI-NO-KO
40 IFPEEK($37E7)=0GOSUB160
50 GETG$:IFG$="1"THENCURSORP*2,Q*2:PRINT"  ■■!  ":MO$=".チクショウ!.":GOSUB490:GOTO41
0
60 GX=(G$="■")-(G$="■"):GY=(G$="■")-(G$="■"):IFGX+GY=0GOTO40
70 X2=X1+GX:Y2=Y1+GY:ONB(X2,Y2)+1GOTO100,80,120,120
80 X4=X2+GX:Y4=Y2+GY:IFB(X4,Y4)<>0THENX2=X1:Y2=Y1:X4=1:Y4=0:GOTO120
90 B(X2,Y2)=0:B(X4,Y4)=1
100 X1=X2:Y1=Y2:P1=P-GX:Q1=Q-GY:ONB(P1,Q1)+1GOTO120,120,290,110
110 IFP<>P1THENP1=-(P1=0)*13-(P1=14) ELSE Q1=-(Q1=0)*10-(Q1=11)*1
120 FPRINT[X,Y]1,1[X,Y+1]1,1[X1*2,Y1*2]3,4[X1*2,Y1*2+1]5,6[X4*2,Y4*2]2,2[X4*2,Y4
*2+1]2,2
130 CURSORP*2,Q*2:PRINT"  ■■!  ":IFCR=1GOTO190
140 CURSORP1*2,Q1*2:PRINT"▒■■!▒"
150 X=X1*2:Y=Y1*2:P=P1:Q=Q1:GOTO40
160 MUSICM$(MU);M$(MU+1)
170 RETURN
180 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ KI-NO-SEI
190 L=P1:N=Q1:C3=0:HO=-(GY=1)-(GX=-1)*2-(GY=-1)*3-(GX=1)*4
200 MUSICSTOP:MUSICM$(30);M$(31):WAIT4000
210 C3=C3+1:IFC3>70THENMO$=".ツカレチャッタ.":GOSUB490:GOTO370
220 L1=L-(HO=2)+(HO=4):N1=N-(HO=3)+(HO=1):B=B(L1,N1)
230 IFL1=P1 AND N1=Q1THENMO$=".モドッチャッタ.":GOSUB490:GOTO370
240 IFL1=X1 AND N1=Y1THENMO$="エッチ!":GOSUB490:GOTO410
250 IFB=1 OR B=3THENHO=HO+1+(HO=4)*4:L1=L:N1=N:GOTO210
260 IFB=2GOTO310
270 FPRINT[L*2,N*2]1,1[L*2,N*2+1]1,1[L1*2,N1*2]11,12[L1*2,N1*2+1]13,14[P1*2,Q1*2
]7,8[P1*2,Q1*2+1]9,10
280 L=L1:N=N1:GOTO210
290 CR=1:GOTO120
300 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ CLEAR
310 MO$=".アリガトウ♥.":GOSUB490:MUSICSTOP
320 MUSICM$(0);M$(1);M$(2);M$(3);M$(4);M$(5)
330 FORI=1TOC3:S=S+20:MUSIC"O2G";"O3C":GOSUB460:NEXT
340 R=R+1:IFR=50GOTO850
350 GOSUB500:GOSUB530:GOTO40
360 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ MISS
370 MZ=MZ+1:IFMZ=2THENMO$="バカ!     ":GOSUB490:GOTO410
380 FPRINT[L*2,N*2]1,1[L*2,N*2+1]1,1
390 MUSICSTOP:MUSIC"T7"+M$(7);"T7RO"+M$(7);"T7ROR"+M$(7),"T1"
400 GOSUB500:GOSUB650:GOTO140
410 M=M+1:IFM<5THENMUSICSTOP:MUSICM$(8);M$(9),"T1":GOSUB500:GOSUB530:GOTO40
420 MO$=".ダイッキライ!!.":GOSUB490
430 MUSICSTOP:MUSIC"O2"+M$(6);"O3"+M$(6);"O4"+M$(6)
440 WAIT3000:MO$="GAME OVER":GOSUB490:WAIT5000:GOTO20
450 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ SCREEN
460 CURSOR30,12:PRINT S:IFS>HTHENH=S
470 CURSOR30,7:PRINT[6]H:RETURN
480 CURSOR30,17:PRINT M:CURSOR30,22:PRINT R:RETURN
490 PRTY:CURSOR12,10:PRINT[6]MO$:RETURN
500 PRTY2:CURSOR12,10:PRINTSPC(10):RETURN
510 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ BEFORE GAME
520 FORI=1TO28STEP2:FORJ=0TO23:FPRINT[I,J]2,2:NEXTJ,I
530 FORI=2TO27STEP2:FORJ=2TO21:FPRINT[I,J]1,1:NEXTJ,I
540 CURSOR31,2:PRINT"キ.ノセイ■■■■■■■■!.HI-SCORE■■■■■■■■■■■■■!SCORE■■■■■■■■■■■!MISS■■■■■!
■■■!ROUND
550 GOSUB460:GOSUB480
560 FORI=0TO14:FORJ=0TO11:B(I,J)=3:NEXTJ,I
570 FORI=1TO13:FORJ=1TO10:B(I,J)=0:NEXTJ,I:C1=0:C2=0
580 GOSUB670
590 B(R1,R2)=1:C1=C1+1:FPRINT[R3,R4]2,2[R3,R4+1]2,2:IFC1<9+RGOTO580
600 GOSUB670:B(R1,R2)=2:C2=C2+1:FPRINT[R3,R4]7,8[R3,R4+1]9,10:IFC2<2THEN600
610 GOSUB670:X=R3:Y=R4:X1=R1:Y1=R2:X3=X:Y3=Y:X4=1:Y4=0:FPRINT[X,Y]3,4[X,Y+1]5,6
620 GOSUB670:P=R1:Q=R2:P1=P:Q1=Q:CURSORR3,R4:PRINT"▒■■!▒"
630 RR=-(R<10)-(R>9 AND R<20)*2-(R>19 AND R<30)*3-(R>29 AND R<40)*4-(R>39)*5
640 MU=RR*4+8:MZ=0
650 MUSICM$(MU-2);M$(MU-1):CR=2
660 PA=-(RR=1)-(RR=2)*4-(RR=3)*2:PAL,,,PA:RETURN
670 R1=INT(RND(1)*13)+1:R2=INT(RND(1)*10)+1:IFB(R1,R2)<>0GOTO670
680 R3=R1*2:R4=R2*2:RETURN
```


★友人のAは，つぐ美さんを「かわいい，一度会いたい」と思いつづけ，ベーマガを買っている。そんなAに，なにか一言！(福島県郡山市・じつは私もファンなのです16才)……【つぐ美：うれしいけど，はずかしい♥】

```
690 'ﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑ TITLE
700 S=0:M=0:R=1:CLS3
710 FORI=0TO320STEP3:R1=INT(RND(1)*5):LINE[2]I,28+R1,I,134+R1:NEXT
720 PAL,,,0:COLOR6
730 LINE70,30,47,130:LINE110,50,30,60:LINE20,100,60,60,130,120
740 LINE160,100,150,130,140,110,170,93,190,100,190,130
750 LINE200,100,250,98:LINE210,80,205,130,240,125:LINE240,75,235,115
760 LINE260,90,270,130,275,120:LINE290,80,300,110
770 FPRINT[9,19]3,4[9,20]5,6:Z0=0:Z1=0
780 MUSICM$(32);M$(33);M$(34)
790 CURSOR15,20:PRINT[6,Z0]"HIT ANY KEY
800 GETG$:IFG$<>""THENCLS3:MUSICSTOP:RETURN
810 Z1=Z1+1:IFZ1=12THENZ0=-(Z0=0):Z1=0
820 IFPEEK($37E7)=0GOTO780
830 GOTO790
840 'ﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑ ENDING
850 WAIT1000:CLS3:V=12:V$="V12"
860 FPRINT[16,10]3,4,0,0,0,0,11,12[16,11]5,6,0,0,0,0,13,14:WAIT1000
870 NOISEM$(35);M$(36)+"R7R2"
880 NOISEM$(35);M$(36):GOSUB960
890 MUSICM$(37);M$(38);M$(39)
900 NOISEM$(35);M$(36)+"R7R2":GOSUB970
910 MUSICM$(40);M$(41);M$(42):GOSUB980
920 NOISE"R9RRG4R";"R9RRB4R"
930 MUSICV$+M$(43);V$+M$(44);V$+M$(45)
940 V=V-1:IFV>0THENV$="V"+STR$(V):GOTO930
950      GOTO20
960 CURSOR13,15:PRINT[2]"CONGRATULATION!":RETURN
970 CURSOR9,19:PRINT[6]"YOU ARE A SUPER PLAYER!":RETURN
980 CURSOR15,6:PRINT"THANK YOU!":CIRCLE[7]160,51,50,.4:RETURN
990 'ﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑ DATA
1000 DIMB(14,11),M$(45)
1010 FORI=1TO14:READA$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1020 FORI=0TO45:READM$(I):NEXT
1030 GOTO1510:RETURN
1040 DATA CCCC3333CCCC3333 CCCC3333CCCC3333 0000000000000000
1050 DATA FEFEFEFEFEFEFE00 EEDEBE7EFEFEFE48 EEDEBE7EFEFEFE48
1060 DATA CCC8303080CF3F3F CCC8303F80C93939 00070F0F7F09090F
1070 DATA CC0E070300FCF3F3 CC0E07F3009C93F3 00E6F4F0FE9090F0
1080 DATA C7C00030C0C03F33 C7C0003AC0C03F33 1F3F3F3A0F0E0E00
1090 DATA E400030F0C8C7333 E40003AF0C8C7333 F8FCFCACF0707000
1100 DATA CCC0000080000000 CCC0000080000000 000F3F7F7FFFFFBF
1110 DATA CC0C030100000000 CC0C2B1304000000 00F0FCFEFFFFFFFF
1120 DATA 80C03030C8C83033 80C03037CBCD3F33 772A090000000000
1130 DATA 000003130C0C1333 000023B3EC63F333 6ED4702020202000
1140 DATA CCC02000C0CF0F0F CCC0200FC0C90929 000F1F3F3F19397F
1150 DATA CC0C030300F4F3F1 CC0C03F3009493F5  00F0F8FCFC989CFE
1160 DATA 8388181CF8C02031 8388181CF8C02031 7B7F3519320F1D01
1170 DATA C0101B1B181803B3 C0101B1B181803B3 DE5EBC58ACB0E880
1180 DATA T504S0M9V15B3AGA1G,T504S0M50V10C1DEFGAB,T502S8V15R7G1F#FG4
1190 DATA T502S8V15R7E1D#DE4,T502S8V15R7C1-B-#BC4,T605V10S8R9
1200  DATA V15T4S0M11-C3C2C0-C3C2C0-C3E2D0C1R-B3C6,S0M1V15O4C1DCDCDCDCDCDCDC
1210 DATA T7S0M5V15O1C2CCG9,T7S0M4V15O1D2FDA9
1220 DATA T5S0M703V15C2DRCDRCRCDRCGRR,T5S0M502V15C2ECECECECECECECE1
1230 DATA #B2#B#BB#BBBAAGGFFEEDCDEFGRGRA1GAGAGAGAGAGC2RDRE6C2RDRE6#B2#B#BB#B#B#B
B#BR#BR#BR#BR#B#BRR#B#BRRM50B8M7#B1R0+C7
1240 DATA C2GCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGEGGGGGCEDGE#G#G#GGCGCGCGCGCGCGC#G
#GCC#G#GCCGCGCGCGCGCM9-C5R2M5
1250 DATA T6S5M103V13,T6S0M504V13
1260 DATA C5V14EV15G3R2G9R5CF6E3D9R3C3DEFGAB+C9R3CDEDEFD-B6C9R6G8F3EDC02BAGFEDC0
3G8F3EDCDEFDC-B3C9
1270 DATA C5V14EV15GC3GGREERCCRC5F6E3D3AARFFRDD+CBAGFEDCGCGCGCGCR9R5R3CDECDECDER
FRGGGRGGGRGGGRGGFGRGGGRGGGRGGGRGGGRFRERDRM15C9M5
1280 DATA T6S0M502V15G3CECGCECACDRC,T6S0M501V15C3ERRECRRCERRERRR2
1290 DATA B3RBRBRBRBBRBRBRBBBRBRBRB#ABGB#FBEBDDDDRCCRBBBBR#B#BR03BGFDBGFDBRGRBRG
M7BBBBBRRBBBBRRM502#B#BBBRGG+C+C+CGGRGC
1300 DATA E3CECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECECEM4BBBB
BCRBBBBCRM5FEFEFEFEFEGFEDCR2
1310 DATA T6S0M401V15,T6S0M502V15
1320 DATA C2CFDRCCCCCFDR6C2CFDRCCCCCFDRRCRDCDCDCDCDCDCDCDCCDEFGFEDDEFGAGFECCFDR6
C2CDFRBRBCCFDR6C2CDFRRBRCCFCR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDRRRRRCRC0
1330 DATA C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CFDR6C2CDFRG
RGCCFDR6C2CDFRRCRM255#C8C#DDM5R2-GR-G0
1340 DATA S0,S0
```

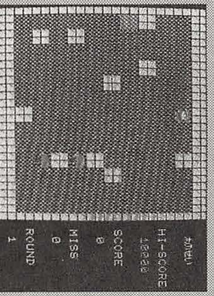


```
1350 DATA T5S0M6V15O0A1BAB3BR9R1RAB3BR9R1RAB3BR9R1RAARA0O5S8C9C9S0O0A0AAAAARBRM3
0A9S5M18BS6M1B2V14BV13BV12BV11BV10BV9BV8BV7BR5
1360 DATA T5S0M401V15R1RCE3ER9A1BCE3ER9#C1CCD3DR9D1CCD3DR9R8R3R0DDDDDDRFRM30D9S5
M16CS6M1C2V14CV13CV12CV11CV10CV9CV8CV7CR5
1370 DATA T6S0M503V15C1CCCGRCCCCGRCCGRCCCCGRCCCCGRCCCRCRRCGERCRRRCGERCRRRCGERCRR
RCDEFGBBBRRRBBBRRRRRRRBBBRRRGGGRRRC
1380 DATA T6S0M502V15R5G1RR5G1RRRGR5R1GR5R1GR+G+G+GRV13E1ECDEECDEECDEECDEECDEECD
EECDECDEV15GGGRRRGGGCDECDFCGGGRRRBBBRRRC
1390 DATA T7S0M6V15O3C3CCCRCCCCCRCCDEFRABAGFEDCCCCRCCCCCRCB5B3R6B5B3R6C3CCDRCR6C
3CDDRCR6
1400 DATA T7S0M8V15O3R6R0D3RDR6E3RDEFGAR+C+D+CBAGFR6F3RGR6F3RGA5G3R6A5G3R6RRRE3E
FFRE
1410 DATA T1S8V8O2E6E6R4G2
1420 DATA T7S0M1V15O6C3RCRRRRRCRCRRRRRC1CCCCCCCCCCCCCCRC3RC
1430 DATA T7S0M2V15O6G3RGRRRRRGRGRRRRRA1AAAAAAAAAAAAAAARA3RA
1440 DATA T7S8V15O4R2C6R2O5C9R5CRCRC
1450 DATA T7S8V15O4R2G6R2G9R5GRGRGRGGEDC-G-G-A-BC7E3
1460 DATA T7S8O4V15R2C6R2F9R5EREREREDC-B-A-E-E-F-G-A7G3R6
1470 DATA O3C9-BCC,T7O2E9DEE,T7O1G9EGG
1480 DATA S0M5C6S8DS0CS8DS0CS8DS0CS8D
1490 DATA S0M7E6S8FS0ES8FS0ES8FS0ES8F
1500 DATA S0M4C6F3RF3C6E3REC6D3RDC6C3RC
1510 A=0:FORI=0TO45:FORJ=1TOINT(LEN(M$(I)))STEP2
1520 A$=MID$(M$(I),J,2):A$=ASCCHR$(A$):A$="$"+A$:A=A+VAL(A$):NEXTJ,I
1530 IFA<>18556385THENPRINT"ﾏﾁｶﾞｯﾃﾏｽ｡1180ｶﾗｲｺｳ ｽﾍﾞﾃ ﾐﾅｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ":BEEP:END
1540 PRINT"OKﾀﾞﾄ ｵﾓｲﾏｽ｡1030ﾉ'GOTO1510'ﾄ､1510ｲｺｳｦ ｹｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
```

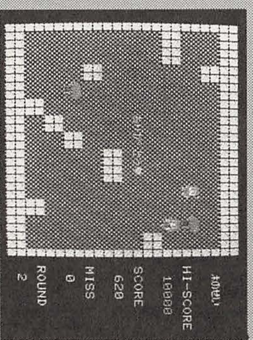
OKﾀﾞﾄ ｵﾓｲﾏｽ｡1030ﾉ'GOTO1510'ﾄ､1510ｲｺｳｦ ｹｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
Ready

▲《写真１》プログラムをＲＵＮすると，こんなメッセージがでます。指示に従って，もう一度ＲＵＮしてください

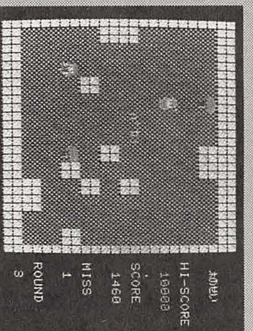
▶《写真２》すると，こんなタイトル画面が現れます。適当なキーを押して，いざゲーム開始



▲《写真３》主人公の森の子を動かすと，それとは逆に動く四角があるんです。それを木に重ねましょう



▼《写真４》すると妖精が現れて，別の木へうまく移ると，ほら，「ありがとう」の言葉で面クリア



◀《写真５》ところが，別の木へ移れず，うろうろしていると…それが２回続いて「バカ」だって

MZ-1500

★影さんは，年をとらないと聞きましたが，本当ですか？（神奈川県津久井郡・矢部　篤13才）……【編：そうです。かすみを食べて生きているのです。影：私は，10人，いや100人，失礼，仙人か！編：まわりくどい！】

作品No.6-20

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※MZ-2500で動かすには，80モードもしくは2000モードで使用)

魔術師を倒しにいく勇者はキミだ

DRAGON BUSTARD

ドラゴン バスタード

大井　隆広



内容

6匹の竜を操り，姫をさらった魔術師(ルーザー)を倒しにいくゲームです。

竜は2種類いて，1匹目は，主人公を少しずつ追いかけてきて，剣でさすと，体が短くなっていきます。こいつは，剣でさしたところは，1回しかダメージを受けません。

2匹目はハイドライド3のマッド・ドラゴンを意識して作った竜です。倒しかたも同じで，口を開けたときに口の中へ剣をささないと，ダメージを与えることができません。炎を吐く瞬間にさすのが最も効果的です。はっきりいって，誘導弾は，無視したほうが倒しやすいでしょう。

ルーザーは，イースの最後の敵をまねして作りました。こいつは，飛来しながら，ときどき，必ず当たる電撃を撃ってきます。そして，ダメージを受けると，受けたところに，血が残り，ふむと，主人公はダメージを受けます。イース同様，動きは一定なので，先を読みながら攻撃してください。

遊びかた

[8][2][4][6]キーでマイキャラが動き，スペース・キーで剣をだします。はじめに王様が主人公の名前を聞いてくるので，好きな名前(8字以内)を入れてください。ドラゴンたちは，特徴ある動きかたをするので，その動きを見切るのが，クリアの近道です。

ドラゴンを剣でさすと，敵に20のダメージを与え，逆にドラゴンに体当たりされると，1ターンにつき20ダメージ，炎に焼かれるか，誘導弾に当たると30ダメージ，電撃をくらうと，3ダメージ，血をふむと，20ダメージ受けます。

敵は，ドラゴンが6匹と，竜を操る

DRAGON BUSTARDのプログラム・リスト

```
10 PRINT CHR$(6):CONSOLEC40,N:TEMPO7:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
20 FORI=1TO32:READ DH,KN,PB:DH$=DH$+CHR$(DH):KN$=KN$+CHR$(KN):PB$=PB$+CHR$(PB):
NEXT I:CR$=STRING$(CHR$(0),32):GRAPHI2,C,I1,C,O12
25 FORI=1TO32:READ PS,DB:PS$=PS$+CHR$(PS):DB$=DB$+CHR$(DB):NEXTI
27 FORI=1TO32:READ DL:DL$=DL$+CHR$(DL):NEXTI
30 SC=0:CN=0:SB$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4):HR$="╥╥"+SB$+"╨╨":DIM EX(10),EY(10)
35 TN$=".."+SB$+"..":TT$="  "+SB$+"  ":DT$="**"+SB$+"**"
37 G$="|╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫|":H$="╰╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╯"
38 I$="╘╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╫╛":J$="H  H  H  H  H"
40 REM *** DEMO ***
50 FORI=5TO35:CURSORI,3:PRINT"-":CURSORI,7:PRINT"-":NEXTI:CURSOR6,5:PRINT"D R A
 G O N   B U S T A R D !"
60 POSITION3*8,4*8:PATTERN-16,DH$:POSITION36*8,4*8:PATTERN-16,DH$
65 CURSOR0,20:PRINT"Presented by Takahiro ooi & Takanobu.O"
70 M$="D3DDDDDDDCCCCCCCCFFFFFFFFEEEEEEEFED7":CURSOR13,14:PRINT"LET'S PLAY GAME"
90 MUSICM$:PRINTCHR$(6):GRAPHC
95 REM *** OPENING ***
97 FORI=1TO37STEP3:CURSORI,1:PRINTHR$:NEXTI
98 FORI=1TO21STEP2:CURSOR1,I:PRINTHR$:CURSOR37,I:PRINTHR$:NEXT
100 POSITION19*8,5*8:PATTERN-16,KN$:POSITION19*8,22*8:PATTERN-16,PB$
110 CURSOR37,9:PRINTTT$:CURSOR5,7:PRINT"ﾕｳｼｬ ﾖ ｺｺﾆ ﾅﾏｴ ｦ ｼﾙｾ"
120 MUSIC"E5FG+CBAG7A5EF9":FORI=22*8TO80STEP-2:POSITION19*8,I:PATTERN-16,PB$:PO
SITION19*8,I+16:PATTERN-16,CR$:NEXT:CURSOR5,9:INPUTNA$
130 CURSOR5,7:PRINT"ｺﾉ ﾜﾆ ｦ ｽｸｲ ﾋﾒ ｦ ﾀｽｹﾗﾚﾙﾉﾊ":CURSOR5,9:PRINT"ｿﾅﾀ ";NA$;" ﾀﾞｹﾀﾞ
 ﾀﾉﾑｿﾞ!"
140 MUSIC"F9F3FG7R3G6G5A9":CURSOR10,20:PRINT"ｺｳｼﾃ ﾀﾋﾞ ﾊ ﾊｼﾞﾏｯﾀ!":MUSIC"RR"
200 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***
210 POKE$952,0:GRAPHC:V=0:DD=0:LX=14:LY=8:JX=2:JY=1
220 HP=300:X=20:Y=20:EX=5:EY=12:EP=180+DD*40:X3=1:Y3=-1:X2=2:Y2=4:K=0:LD=0
230 L=6+DD:IO=1:DA=1:MX=16.5:MY=8:PRINTCHR$(6):CURSOR8,10:PRINT"ﾅｶﾞｲ ﾀﾀｶｲ ﾉ ﾀﾋﾞ
ﾃﾞ ﾂｲﾆ":CURSOR8,13:PRINT"ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ﾉ ﾄﾞｳｸﾂｦ ﾐﾂｹﾀ!!":MUSIC"R"
240 PRINTCHR$(6):CURSOR32,3:PRINT"SCORE";:CURSOR32,7:PRINTNA$:CURSOR32,11:PRINT
"DRAGON":GRAPHI2,C,I1,C
250 FORI=1TO21STEP2:CURSOR0,I:PRINTHR$:CURSOR30,I:PRINTHR$:NEXT
255 IFV=1THEN510
257 IFV=2THEN630
260 FORI=1TOL-1:EX(I)=EX+I:EY(I)=EY-I:POSITIONEX(I)*16,EY(I)*8:PATTERN-16,DB$:N
EXTI:POSITIONEX*16,EY*8:PATTERN-16,DH$
270 GRAPHI2,O12:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,PB$:GRAPHI1,O12
275 MUSIC"D3DFFEE#D#DD7RF3FAAGG#F#FF7"
280 REM *** ﾒｲﾝ ***
290 IFHP<1THENHP=0:CURSOR34,8:PRINTHP;"  ":GOTO4000
300 CURSOR34,4:PRINTSC:CURSOR34,8:PRINTHP;"  ":CURSOR34,12:PRINTEP;"  "
350 REM *** ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ ***
355 IF(CHARACTER$(X+1,Y)=".")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)=".")THENHP=HP-20:MUSIC"C0-#F
DF-#BF"
360 Y1=0:X1=0:GETA$:IFA$=" "GOTO5000
370 IF(A$="8")*(Y>4)THENY=Y-2:Y1=-16:IF(V=1)*(Y<9)THENY=Y+2:Y1=0
380 IF(A$="2")*(Y<21)THENY=Y+2:Y1=16:GOTO420
390 IF(A$="4")*(X>3)THENX=X-2:X1=-16:GOTO420
400 IF(A$="6")*(X<28)THENX=X+2:X1=16
420 GRAPHI2,O12
421 POSITIONX*8-X1,Y*8-Y1:PATTERN-16,CR$:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,PB$
422 GRAPHI1,O12
425 IFV=1GOTO530
427 IFV=2GOTO700
430 REM *** ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ *** (DRAGON1)
450 IFY2=0THENY2=INT(RND(1)*5+3):Y3=1:IFEY>YTHENY3=-1
460 IFX2=0THENX3=-X3:X2=INT(RND(1)*7+5)
465 IF(EX+X3>14)+(EX+X3<2)THENX3=-X3
470 IF(EY+Y3>22)+(EY+Y3<2)THENY3=-Y3
473 EX(1)=EX:EY(1)=EY:FORI=LTO2STEP-1:EX(I)=EX(I-1):EY(I)=EY(I-1):NEXT
475 EX=EX+X3:EY=EY+Y3:X2=X2-1:Y2=Y2-1:CURSOREX*2,EY:PRINTTN$
480 POSITIONEX*16,EY*8:PATTERN-16,DH$:POSITIONEX(1)*16,EY(1)*8:PATTERN-16,DB$
490 POSITIONEX(L)*16,EY(L)*8:PATTERN-16,CR$:CURSOREX(L)*2,EY(L):PRINTTT$
500 GOTO290
505 REM *** DRAGON 2 ***
510 FORI=0TO2:CURSOR8,I:PRINTG$:NEXT:CURSOR8,3:PRINTH$:CURSOR9,4:PRINTI$:CURSOR
10,5:PRINTJ$:CURSOR10,6:PRINTJ$
520 GRAPHI1,O1:FORI=1TO5:POSITIONI*24+56,56:PATTERN-16,DH$:EX(I)=I*3+7:NEXT
530 IFK=0THENDA=DA+IO:U=1:IF(DA=5)+(DA=1)THENIO=-IO
```

★私のように，パソコンを1台壊してしまった人間には，影さんはとてもはげみになりました。(愛知県瀬戸市・笑ってこのネタを書きたかったのり玉14才)……【編：悪い見本にしかならないのが影さんでした。影：チャンチャン。】

魔術師(ルーザー)の計7匹で，最後にでてくるルーザーを倒せば，エンディングになります。

プログラム

このプログラムには，GRAM1，2を使います(敵をGRAM2で，主人公をGRAM1で動かしていきます)。入力は，BASICでそのまま入力してください。GRAM1だけでも，ドラゴンと主人公が重なったとき，ドラゴンがその部分だけ消えてしまうけどできないことはありません。そのときはGRAPH12，O12のI2をI1に，O12をO1に変えればできます。

```
10000 DATA32,5,3,48,7,7,51,7,7,61,4,255,18,6,131,159,20,143,84,59,136,149,23,14
4,138,28,136,75,21,96,58,55,16,5,84,16,7,87,76,6,150,247,7,239,30,2,14,30
10010 DATA 4,64,152,12,192,216,204,192,216,60,64,216,200,192,152,121,64,255,170
,128,31,169,240,72,81,168,40,210,40,40,92
10020 DATA 196,4,160,34,4,224,226,226,96,211,219,224,236,244,64,244,240
10030 DATA 1,15,3,61,6,114,7,66,6,202,13,192,19,192,18,148,14,144,9,131,16,159,
16,228,32,200,32,68,36,116,59,15,192,240
10040 DATA 224,188,48,78,112,82,48,3,88,139,228,163,40,17,56,21,72,193,4,249,4,
39,2,19,2,38,18,46,238,240
10050 DATA 129,98,85,77,35,16,12,14,11,11,15,9,20,27,0,7,129,70,170,146,196,8,1
6,16,32,32,176,240,232,72,0,240
```

▲《写真1》タイトル画面。うーん，何やら期待させます

▲《写真2》デモ。勇者カゲは，いざ，魔術師を倒しに…

◀《写真3》まずは1匹目の竜。剣だけあれば楽勝！

▶《写真4》グサッ！剣をつきさすと竜は短くなっていく

▲《写真5》2匹目の竜は？どっかで見たことあるような

```
535 IF(K=3)*(U=1)THENU=-1:GOTO600
537 IFF=1THENF=0:GOTO610
540 K=K+U:POSITIONEX(DA)*8,K*16+56:PATTERN-16,DH$:POSITIONEX(DA)*8,(K-U)*16+56
542 CURSORMX,MY:PRINT" ";:MX=MX-.5:IFX>MXTHENMX=MX+1
544 MY=MY-.5:IFY>MYTHENMY=MY+1
546 CURSORMX,MY:PRINT"*";:IF(MX>X-1)*(MX<X+2)*(MY>Y-1)*(MY<Y+2)THENHP=HP-30:MUS
IC"-COFA-E":CURSORMX,MY:PRINT" ";:MX=16.5:MY=8
550 PATTERN-16,CR$:IFU=1THENCURSOREX(DA),K*2+5:PRINT"H "+SB$+"H ":CURSOREX(DA),
K*2+7:PRINTTN$:GOTO290
570 CURSOREX(DA),K*2+7:PRINTTT$:GOTO290
600 CURSOREX(DA),K*2+9:PRINT"▓▓":MUSIC"-COF":CURSOREX(DA),K*2+9:PRINT"  ":F=1:G
OTO290
610 FORI=15TO23:CURSOREX(DA),I:PRINT"▓▓";:NEXTI:MUSIC"-CO-F-ACFA":IFABS(EX(DA)-
X)<2THENHP=HP-30:MUSIC"-CO-#FDF-#BF-C"
620 FORI=13TO23:CURSOREX(DA),I:PRINT"  ";:NEXTI:GOTO290
630 REM *** DRAGON MASTER ***
640 GRAPHI2:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,PB$:GRAPHI1,O12:POSITIONLX*8,LY*8:PATTER
N-16,DL$
650 CURSOR8,5:PRINT"ヨク ココマデ キタナ":CURSOR5,7:PRINT"シカシ ココガ オマエ ノ ハカバ ダ!!"
660 MUSIC"D3FADFADFADFADFA5C3CCCCCCEEEEEEFED7RRRO"
670 CURSOR8,5:PRINT"                ":CURSOR5,7:PRINT"                           "
680 GOTO 290
700 POSITIONLX*8,LY*8:PATTERN-16,CR$:IF(LX>26)+(LX<4)THENJX=-JX
710 IF(LY>21)+(LY<2)THENJY=-JY
720 LX=LX+JX:LY=LY+JY:POSITIONLX*8,LY*8:PATTERN-16,DL$
730 LE=INT(RND(1)*8):IFLE=1THENLINELX*8+8,LY*8+16,X*8+8,Y*8+8:CURSORX,Y:PRINTDT
$:MUSIC"-C+FA-A":HP=HP-3:BLINELX*8+8,LY*8+16,X*8+8,Y*8+8:CURSORX,Y:PRINTTT$
750 GOTO 290
4000 REM *** GAME OVER ***
4010 MUSIC"+COABGAFGEFDECD-BC":GRAPHI1,C,I2,C:PRINTCHR$(6)
4020 CURSOR8,13:PRINTNA$;" ハ シンデ シマッタ!!":CONSOLER
4030 MUSIC"C5CC3CC6#D5D3D5C3C5-B3C5"
4040 CONSOLEN:CURSOR12,15:PRINT"GAME OVER!":CURSOR10,17:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N)"
4045 CURSOR5,10:PRINT"YOUR SCORE IS ";SC;" POINT"
4050 GETA$:IF(A$<>"Y")*(A$<>"N")THEN4050
4060 IFA$="Y"THENPOKE$952,166:RUN
4070 POKE$952,166:PRINTCHR$(6):GRAPHI1,I2,C:CURSOR10,10:PRINT"BYE BYE":END
4500 REM *** アタックカ ? ***
4900 LD=LD+1:IFLD=2THENLD=0:L=L-1:POSITIONEX(L)*16,EY(L)*8:PATTERN-16,CR$:CURSO
REX(L)*2,EY(L):PRINTTT$
4910 GOTO  5010
5000 IF(CHARACTER$(X+1,Y-2)=".")THENH=1:SC=SC+100:IF(L>2)*(V=0)GOTO4900
5010 CURSORX+1,Y-1:PRINT"|"+CHR$(2)+CHR$(4)+"|"
5015 IF(H=1)*(V<2)THENEP=EP-20:MUSIC"+BOA-GA-B":H=0:IFEP<1THENEP=0:GOTO7000
5020 MUSIC"FOB-B":CURSORX+1,Y-2:PRINT" "+CHR$(1)+CHR$(4)+" "
5030 IF(V=2)*(H=1)THENH=0:CURSORX+1,Y-2:PRINT".":SC=SC-100
5040 IF(V=2)*(ABS(X-LX)<2)*(ABS(Y-LY-2.5)<1)THENCURSORLX,LY:PRINTTN$:SC=SC+300:
EP=EP-20:MUSIC"+BOAG-AB":IFEP<1THEN8000
5050 GOTO 425
6900 REM *** DRAGON タオシタ ***
7000 IFV=0THENFORI=1TO50:FO=INT(RND(1)*16):FI=INT(RND(1)*16):RESETFO+EX*16,FI+E
Y*8:SETFI+EX*16,FO+EY*8:MUSIC"-CO":NEXTI:UR=1:IFJJ=1GOTO8020
7010 IFV=1THENFORI=1TO40:FO=INT(RND(1)*15+8):FU=INT(RND(1)*9):CURSORFO,FU:PRINT
DT$:MUSIC"-CO":NEXTI:UR=0
7020 V=UR:CURSOR10,10:PRINT"DRAGONヲ タオシタ!!":CURSOR34,12:PRINT" 0":MUSIC"COEGCEG
CEGCEGCFACFACFACFAG7":DD=DD+1:IFDD=6THENV=2
7030 GRAPHI1,C,I2,C:SC=SC+DD*1000:GOTO220
8000 GRAPHI1,C,O12:SC=SC+10000:POSITIONLX*8,LY*8:PATTERN-16,DL$
8010 CURSOR5,5:PRINT"ソンナ バカナ...":MUSIC"R9RRR":V=0:JJ=1:EX=LX/2:EY=LY:GOTO7000
8015 REM *** ENDING ***
8020 GRAPHI1,C,I2,C,O12:PRINTCHR$(6):POSITION15*8,16:PATTERN-16,PS$
8030 POSITION15*8,15*8:PATTERN-16,PB$:MUSIC"C1EGD#FAEGBFA+C3R9R"
8040 FORI=16TO104STEP2:POSITION15*8,I:PATTERN-16,PS$:POSITION15*8,I-16:PATTERN-
16,CR$:NEXT:CURSOR5,17:PRINT"ワタシ ノ ナ ハ ";NA$:CURSOR8,19:PRINT"ヒメ ヲ タスケニ キマシタ"
8050 MUSIC"R9RRR":CURSOR5,10:PRINTNA$;" サマ ホントウニ アリガトウ.."
8060 MUSIC"RRRRR":PRINTCHR$(6):CURSOR6,5:PRINT"Congratulations!!":TEMPO5:M1$="-
G3-G1C6R1E2DCDC-B-A-G3R1-G3-G1D6R1F2EDE1RFRG3R":MUSICM1$
8070 CURSOR4,8:PRINT"You are super player!!":M2$="G5A6F3F5E3DG6E3C5-A5F6E3":TEM
PO6:MUSICM2$+"D6C3-B5-A-G5":POKE$952,166
8080 CURSOR5,11:PRINT"Your score is ";SC:TEMPO5:MUSICM1$:CURSOR9,18:PRINT"It's
happy end":TEMPO6:MUSICM2$+"D3C5-B3C6"
8090 CURSOR0,21:PRINT"By Takahiro.O:Assistant Itoga & Ookubo"
8100 MUSIC"R5C3EGA6A1AB5B2BBG6R5C3EGA6A1AB5B2BB+C7":END
```


★ベーマガを買いつづけて1年。こづかいがほとんどベーマガや別冊で消えていく。でも，プログラムを組めるようになりました。ありがとうベーマガ。(岩手県紫波郡・**佐藤正規13才**)……**【影：ユア・ウエルカム。】**

作品No.6-20

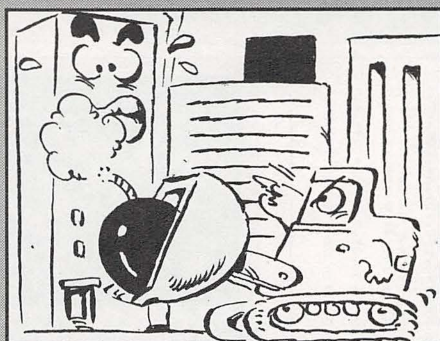
MZ-2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで使用してください)

おなじみのビルこわしです

移植版

MZ版ビルこわし



Pchan

STORY

200X年，地球の乱開発の結果，南方の無数の島のあちこちに荒廃したビル群が残ってしまった。あなたには，ブルドーザーに乗って，うまくダイナマイトを操作して，ビル群を壊してほしいのですが……。

HOW TO PLAY

テンキー（[2][4][6][8]）で，ブルドーザーを操作して，ダイナマイトを並べ換えます。ダイナマイトは一つ爆発すると，縦横に連鎖して，つぎつぎと爆発していきます。

このことを利用して，1回の爆発で全部のビルを壊してください。島は全部で20あります。がんばってください。

PROGRAM

FM版では，ブルドーザーでビルも壊すことができましたが，MZ版では，それをできなくしました。それは，FM版を実際に解いてみてほとんどの面で必要がなかったからです。

《第1表》変数表

●C＄(1)～C＄(4)…下，左，右，上のブルドーザーのキャラ●C＄(5)…ダイナマイトのキャラ●C＄(6)…ビルのキャラ●FE＄…キャラクタ（CHR＄(31)）4個●M＄…音楽DATA●SF＄…[SFT LOCK]キーGR＄…[GRPH]キー●F(x, y) or FF(x, y)…仮想画面（0のとき海，1のとき島，2のときビル，3のときダイナマイト，4のときブルドーザー）●P…0のときPLAYモード，1のときEDITモード●I…画面数(EDITモードのとき0）290行のFORと540行のNEXTが対応●GE…0のときラウンド・クリア

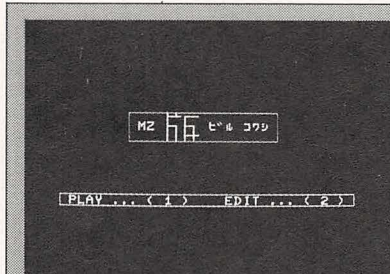
今回の20面のうち9面は，FM版の中からお借りしましたが，他の面はオリジナルでかなりむずかしくしました。

EDITモードが必要ないと思う人は，830～920行は打たなくても結構です。また，どうしてもビルを壊したい人は，390行を取ってください，ルールがFM版と一緒になります。最後に，1面と5面を見て，すぐにピーンときたキミはエライ!!

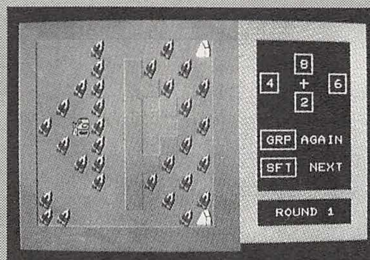
[GRPH]キーと[SFT LOCK]キーについては，第2表のとおりです。

《第2表》[GRPH]，[SFT LOCK]キーの意味

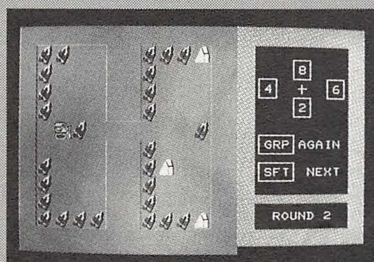
(1)PLAYモード	GRPH	SFT
PLAY時 GAME OVER時	AGAIN 〃	NEXT タイトルへ
(2)EDITモード	GRPH	SFT
画面作成時 PLAY時 GAME OVER時	START AGAIN 画面作成へ	CHANGE × タイトルへ



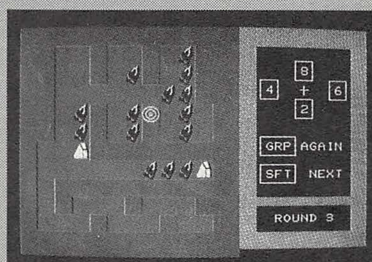
◀《写真1》エディット・モードもある移植改良版だ



◀《写真2》1面です。ダイナマイトを並べかえてビルを破壊だ！



◀《写真3》よいしょ，よいしょ，ダイナマイトを運ぶブルドーザー



◀《写真4》3面。うーん，むずかしいぞ。思わず海に落ちちゃった

★もしもし，影さんですか。影さんは，ウ○○で字が書けますか？僕はできます。ではさようなら。(京都市・松井昭彦19才)……【影：なんだ，このハガキは！おげれつなネタはキライだ～！つぐ美：ならボツにすれば？】

移植版　MZ版ビルこわしのプログラム・リスト

```
1 REM ========= MZバン ビルコワシ =========
5 REM ------------------------ ショキ セッテイ
10 DIM C$(6),M(3),FF(12,12),F(12,12),BX(99),BY(99)
20 GOSUB 1000:GE=0:M(0)=0:M(1)=1:M(2)=0:M(3)=-1:GR$=CHR$(9):SF$=CHR$(10)
30 CONSOLEC40,GH:COLOR,07:TEMPO 7
35 REM ------------------------------
40 GRAPHC7:PRINTCHR$(6):CCOLOR@7
50 CURSOR12,8 :PRINT"   ├┬┌        "
60 CURSOR12,9 :PRINT"MZ ├├ ビル コワシ "
70 CURSOR12,10:PRINT"   ||┼        "
80 BOX[4]176,64,448,88
90 MUSIC"C3+C+E+C+G+E+C+ECA+DA+F+DA+DGB+B+A+G+#F+F+DB+C+E+CBGFDC-BC-BECGE+C5"
100 CURSOR 4,17:PRINT "PLAY ... ( 1 )     EDIT ... ( 2 )":BOX[6]48,134,592,144
110 GETA$:P=-(VAL(A$)=2):IF (A$<>"1")*(A$<>"2")THEN 110
115 REM ------------------------------
120 GRAPHC7:PRINTCHR$(6)
130 FORI=25TO38:CURSORI,0:PRINTFE$;:CURSORI,22:PRINTFE$;:NEXT
140 FORI=2TO20STEP2:CURSOR25,I:PRINTFE$;:CURSOR38,I:PRINTFE$;:NEXT
150 CURSOR 31, 3:PRINT    "┌─┐";
160 CURSOR 31, 4:PRINT    "|8|";
170 CURSOR 27, 5:PRINT"┌─┐ └─┘ ┌─┐";
180 CURSOR 27, 6:PRINT"|4|  +  |6|";
190 CURSOR 27, 7:PRINT"└─┘ ┌─┐ └─┘";
200 CURSOR 31, 8:PRINT    "|2|";
210 CURSOR 31, 9:PRINT    "└─┘";
220 CURSOR 27,11:PRINT"┌───┐";
230 CURSOR 27,12:PRINT"|GRP|";MID$("AGAIN START ",P*6+1,6)
240 CURSOR 27,13:PRINT"└───┘";
250 CURSOR 27,14:PRINT"┌───┐";
260 CURSOR 27,15:PRINT"|SFT|";MID$(" NEXT CHANGE",P*6+1,6)
270 CURSOR 27,16:PRINT"└───┘";:FORI=27TO37:CURSORI,18:PRINTCHR$(31);:NEXT
280 ON P GOTO 830
285 REM -------------------- PLAY START
290 BOX[7]0,0,400,199,F:RESTORE 3010:FORI=1TO20
300 FOR J=1 TO 10:READ F$:FOR L=1 TO 10:FF(L,J)=VAL(MID$(F$,L,1)):NEXT:NEXT
310 CCOLOR 7:GOSUB 820:BOX[1]0,0,400,199,F:CURSOR29,20:PRINT"ROUND";I:A=4
320 X=1:Y=1:FOR J=1 TO 10:FOR L=1 TO 10:F=FF(L,J):IF F=4 THENX=L:Y=J
330 F(L,J)=F:ON F GOSUB 800, 790, 780, 770:NEXT:NEXT:L=X:J=Y:MU=1
335 REM ---------------------------- メイン
340 MUSIC"C2EG+CCEG+C-BDFA+DAFDEG+C+E+C+EG+CE7"
350 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:V=(A$="4")-(A$="6"):W=(A$="8")-(A$="2"):D=0
360 IF (A$=SF$)*(I<>0)*(I<>20) THENNEXT I
370 IF A$=GR$ THEN 310
380 IF  V+W=0 THEN 350
390 IF F(X+V,Y+W)=2 THEN 460
400 X=X+V:Y=Y+W:GOSUB 800:L=X:J=Y
410 IF F(X,Y)=0 THENL=L-V:J=J-W:GOSUB 760:GOTO 550
420 ON F(X,Y)    GOTO 460, 490
430 IF F(X+V,Y+W)=>2 THEN 490
440 IF F(X+V,Y+W)=1  THENL=X+V:J=Y+W:GOSUB 780:L=X:J=Y
450 IF F(X+V,Y+W)=0 THEND=1
460 A=VAL(A$):ON A/2 GOSUB 770, 770, 770, 770
470 MUSICMID$(M$,MU,2):MU=MU+2:IF MU=111 THENMU=1
480 ON D GOSUB 760:GOTO 350
485 REM -------------------- バクハツ ルーチン
490 CCOLOR4:B1=0:B2=0:FOR C=0 TO 99:BX(C)=0:BY(C)=0:NEXT:GOSUB 730
500 FOR C=0 TO 3:L=X+M(C):J=Y+M(3-C):IF F(L,J)=2 THENGOSUB 730:GOTO 520
510 IF F(L,J)=3 THENBX(B1)=L:BY(B1)=J:B1=B1+1:GOSUB 730
520 NEXT:X=BX(B2):Y=BY(B2):B2=B2+1:IF X+Y<>0 THEN 500
525 REM ---------------- ROUND CLEAR ?
530 FOR J=1 TO 10:FOR L=1 TO 10:GE=SGN(GE-(F(L,J)=2)):NEXT:NEXT
540 IF GE=0 THENMUSIC"C2R3C0RC6#C2RCR#CRCR3C0RCRC6":NEXT I:GOTO 630
550 FOR C=1 TO 30:MUSIC"E0G":NEXT
560 CCOLOR 7:BOX[0]63,78,337,88,F:CURSOR4,10:PRINT"—— GAME OVER ——";:GE=0
570 MUSIC"C5FFGG+C6A3F6R0F3D5#AAGF7"
580 GETA$:IFA$=""THEN 580
590 IF(A$=GR$)*(P=0)THEN 310
600 IF(A$=GR$)*(P=1)THEN 840
610 IF A$=SF$ THEN 40
620 GOTO 580
625 REM -------------------- GAME CLEAR
630 MUSIC"G5+CBAGEFG7R0G7R0G5AB+CBAB+CR"
640 GOSUB 820:BOX[0]96,80,336,120,F:CCOLOR 7
650 CURSOR6,10:PRINT"Congratulations";
660 CURSOR6,12:PRINT"on your success";
670 CURSOR6,14:PRINT" in this game.";
680 IF I=1 THENFOR I=0 TO 0
690 IF I=21THENFOR I=20TO20
700 GET A$:IF A$=GR$ THEN 310
710 IF A$=SF$ THEN 40
720 GOTO 700
725 REM ----------------------- サブルーチン
730 MUSIC"-A0-B0"
740 BOX[6]L*32,J*16,L*32+31,J*16+15,F:F(L,J)=1
750 CURSORL*2,J*2:PRINTFE$:RETURN
760 C=1:FOR B=1 TO 6:C=8-C:FOR G=1 TO 5 STEP 2:MUSIC"-B0":
    CIRCLE[C](L+V)*32+15,(J+W)*16+8,G*3:NEXT:NEXT:MUSIC"R2":RETURN
770 CURSORL*2,J*2:USR($AF70,C$(A/2)):RETURN
780 CURSORL*2,J*2:USR($AF70,C$(5)):F(L,J)=3:RETURN
790 CURSORL*2,J*2:USR($AF70,C$(6)):RETURN
800 BOX[4]L*32,J*16,L*32+31,J*16+15,F:F(L,J)=1:RETURN
810 BOX[1]L*32,J*16,L*32+31,J*16+15,F:RETURN
820 FORJ=2TO22:CURSOR2,J:PRINTSPACE$(20);:NEXT:RETURN
825 REM ------------------------- EDIT
830 FOR I=0 TO 0:FOR J=1 TO 10:FOR L=1 TO 10:F(L,J)=1:FF(L,J)=1:NEXT:NEXT
840 A=4:GOSUB 820:BOX[1]0,0,400,199,F
850 FOR J=1 TO 10:FOR L=1 TO 10:ON FF(L,J) GOSUB 800, 790, 780, 770:NEXT:NEXT
860 L=1:J=1
870 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:BOX[4]L*32,J*16,L*32+31,J*16+15
880 IF A$=GR$ THEN 310
890 IF A$=SF$ THENF=F(L,J):F=F+1+(F=4)*5:F(L,J)=F:FF(L,J)=F:
   ON F+1 GOSUB 810, 800, 790, 780, 770
900 L=L+(A$="4")-(A$="6"):L=L+(L>10)-(L<1)
```

MZ-2200

★このハガキは星ヶ丘キャロットハウスのボールペンで書いています。ちなみに，レインボー・アイランドのウォーレットがほしいので，ＯＦには載せないでください。(愛知県名古屋市・辻戸健ニ16才)……【編：おう？】

```
 910 J=J+(A$="8")-(A$="2"):J=J+(J>10)-(J<1)
 920 BOX[1]L*32,J*16,L*32+31,J*16+15:GOTO 870
 995 REM -------- ---------------- DATA FUT
 1000 LIMIT$AF69:POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06
 1010 POKE$FF04,$32:POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9
 1020 RESTORE:AD=44912:FORI=1TO7:READV$:FORJ=1TOLEN(V$)-1STEP2:Z$=MID$(V$,J,2)
 1030 USR($FF01,Z$):POKE AD,PEEK($FFFF):AD=AD+1:NEXTJ,I
 1040 FORL=1TO6          :FORI=1TO6:READV$:FORJ=1TOLEN(V$)-1STEP2:Z$=MID$(V$,J,2)
 1050 USR($FF01,Z$):C$(L)=C$(L)+CHR$(PEEK($FFFF)):NEXTJ,I,L
 1060 FE$=CHR$(31)+CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(31)+CHR$(31)
 1070 M$="C2E F G R R R C E F G R R R C E F G R E R C R E R D R R R E E D C R R
E R G R G F R A A G R E R C R D R C R R ":RETURN
 1080 REM --- ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾋｮｳｼﾞ DATA $AF70~
 1090 DATA 3E01D3F7F5CD80AFF1FE03C83CC372AFDBE8CBFFCBB7D3E8
 1100 DATA D5ED4BD1110411800221800BD1910FDCB20CB2109D1E50610
 1110 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
 1120 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
 1130 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
 1140 DATA 1A7713D511500019D110F5E1
 1150 DATA DBE8CBF7D3E8C9
 2000 REM ---------------- BULLDOZER [B]
 2010 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2020 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2030 DATA 00003E7F417F417F417F417F1EE0F0F8FEFFFF00FBFB03DBDBC3FFFF00FFFFFF
 2040 DATA 7FFFFF00DFDFC0FFFFFFFFFFFF00FFFFFF00007CFE82FE82FE82FE82FE78070F1F
 2050 DATA FF013E7F417F417F417F417F1EE1F7FBFEFFFF00FBFB03DBDBC3FFFF00FFFFFF
 2060 DATA 7FFFFF00DFDFC0FFFFFFFFFFFF00FFFFFFFF807CFE82FE82FE82FE82FE7887EFDF
 2070 REM ---------------- BULLDOZER [L]
 2080 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2090 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2100 DATA 0000000000CD8D810E8D8B8BCBEDC680000E0986406F6F9FFFC01F9ED9DF8F0
 2110 DATA 0000FEFEF807F6F103FF00FF9C529CFF00001F3F3F0017373B0F001F33321B0F
 2120 DATA FFFFFFFFF10DDBDB17EBDBBBBDBEDD6BFF1FE79B6506F6F9FFFC01F90D0D1AF7
 2130 DATA FF00FEFEF807F6F103FF00FF000000FFFFE0DFBFFF8097B7B8CFE0DFB0B0D8EF
 2140 REM ---------------- BULLDOZER [R]
 2150 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2160 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2170 DATA 0000F8FCFC00E8EC1CF000F8CC4CD8F000007F7F1FE06F8FC0FF00FF394A39FF
 2180 DATA 000007192660 6F9FFF3F809FB7B91F0F000000000000301B1B08171B1D3D7D3B16
 2190 DATA FF07FBFDFF01E9ED1DF307FB0D0D1BF7FF007F7F1FE06F8FC0FF00FF000000FF
 2200 DATA FFF8E7D9A6606F9FFF3F809FB0B058EFFFFFFFFF8FB0DBDBE8D7DBDDBD7DBBD6
 2210 REM ---------------- BULLDOZER [F]
 2220 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2230 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2240 DATA F8F0E01E7F417F417F417F417F3E0000FFFFFF00FFFFC3DBDB03FBFB00FFFFFE
 2250 DATA FFFFFF00FFFFFFFFFFFC0DFDF00FFFF7F1F0F0778FE82FE82FE82FE82FE7C0000
 2260 DATA FBF7E11E7F417F417F417F417F3E01FFFFFFFF00FFFFC3DBDB03FBFB00FFFFFE
 2270 DATA FFFFFF00FFFFFFFFFFFC0DFDF00FFFF7FDFEF8778FE82FE82FE82FE82FE7C80FF
 2280 REM --------------------- DYNAMITE
 2290 DATA 000000000000040C0C000000000000000000008060000000000030F30E0C00000
 2300 DATA 80603E21202020180000000009070000000000000000000000000000000000000
 2310 DATA 00000000000080802030F8FCFCF8000000000080FCFFFF7FBFDCE0C71B3DF8F0
 2320 DATA 80FCFEFFFCF9FEFFFF7F3F1F0600030000000103010000010000000000000000
 2330 DATA FFFFFFFFFFFF7F3F1F0F07030307FFFFFFFFFFF8F630000000000000000070F
 2340 DATA DF633F21202020180000080C0E0F0F8FEFCF8F8F8FCFCF8FCFEFFFFFFFFFFFFF
 2350 REM --------------------- BUILDING
 2360 DATA 0000000000000080C0E0F0F8F000000000802070F8FCFEFFFFFFFFFFFFFF0000
 2370 DATA 007FFFFEFCF903F7F7F7F7F7F7F7000000000000010100070707070707070000
 2380 DATA 0000000000000080C0E0F078F000000000802070F8FCE68E7FF007FF00FF0000
 2390 DATA 007FFFFEFCF903F737F736F736F7000000000000010100070607060706070000
 2400 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFBF3F7FFFFFFFFFFFFFFFF
 2410 DATA FF7FFFFEFCF903F7F7F7F7F7F7F7FFFFFFFFFFFEFCF9F3F0F7F7F7F7F7F7FFFF
 3000 REM -------------------- ﾌｨｰﾙﾄﾞﾃﾞｰﾀ
 3010 DATA 1113111312,1113103131,1133100313,1313101031,3143101103,1313101031,
         1133100313,1113103131,3111101313,3311111132
 3020 DATA 3333003112,3113003111,3113003111,3113003111,3113143111,3113003111,
               3113003211,3113003111,3113003111,3333003112
 3030 DATA 0130130130,0130130130,0111131130,0130130131,0130130131,1120000000,
              1111131332,1000000000,1031101130,1130131034
 3040 DATA 2111111112,1333333331,1300130031,1303133031,3111303331,1333031131,
               1303313031,1300310031,1333333331,2111111114
 3050 DATA 1113133111,1313212131,1132121211,1342333231,1131111311,1322221333,
         1131211311,1312222331,1131313111,1111111111
 3060 DATA 0222222220,2313131312,2131313132,2313131312,2131343132,2313131312,
            2131313132,2313131312,2131313132,0222222220
 3070 DATA 0001131000,0013313100,0133121310,1331242131,3312111113,3121111131,
             0312121210,0031303000,0113131100,1111111110
 3080 DATA 2111411121,1333333311,1211111211,1331313311,1121112111,1331313311,
          1112121111,1331313311,1111211111,1111111111
 3090 DATA 1111111112,1000300101,1101110111,3134011331,0101110110,1110002110,
            1313131111,3131310101,1313131111,3131313032
 3100 DATA 2333113332,1131331311,3121111213,1331331331,1311221131,1311111131,
         3312112133,3111313113,1213431121,2333333332
 3110 DATA 1131113111,3133333131,3213431231,1321312311,0302120010,3101213131,
              1301231313,3131213131,1313131313,3131313131
 3120 DATA 1111114111,1133333331,1121211313,1112111131,1321211313,1313111111,
               1313121211,1313112111,1313121211,1113111111
 3130 DATA 2111111112,2111111312,2131313132,2313231312,2131343132,2313131312,
              2131323132,2313131312,2131111132,2111111112
 3140 DATA 1113111313,1311223131,1131231313,1213111131,1224212213,1133111231,
              1311213113,1132210311,1313131313,3111311131
 3150 DATA 3111313113,1131313131,1323232321,1121113121,1323131321,1111343111,
             1323131323,1121313121,1322222221,1133333331
 3160 DATA 1111111111,3121111111,3121113111,3202133331,3121131431,3202133331,
           2321131131,1321131131,1321233331,1111111111
 3170 DATA 2111111111,1333333333,1111111113,3333333333,3111111111,3333333333,
          1111111113,3333333333,3111111111,3333333342
 3180 DATA 1111111111,1111311131,0112321232,0121113111,1112113112,3331211121,
          1111124211,3331312131,1133333333,1111111111
 3190 DATA 3111111111,2031013131,1113031011,1032310131,1113101311,2010131131,
               1131303011,1013231101,1131313313,1211141103
 3200 DATA 0000000000,0111111111,0333111113,0311111113,0333221333,0311212343,
          0333212333,0111111111,0111111111,0000000000
```

★紙でやっこさんを折り，その上にネギ，ショウガをのせて，冷蔵庫に入れる。これで冷やっこのできあがり。そしてデザ部さんへだす。(愛知県名古屋市・河合秀晃14才)……【デザ部：そんなのもらっても困ります。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

キャラのきれいなアクション・ゲーム

クリスタル
CRYSTAL

蒲生　敬



■ストーリー■

あなたは，いつのまにか見知らぬ世界に迷い込んでいました。そこには，ブロックと宝箱と三つのクリスタルがあるだけでした。と，そのときです。どこからともなく声がするではありませんか。「三つのクリスタルを集めよ」と。

■動かしかた■

RUNするとタイトルがでますのでスペース・キーでスタートします。左下にいるのが〝へんなやつ〟(あなた)です。〝へんなやつ〟は[4]，[6]で左右に動き[8]でジャンプします。ジャンプは1キャラ分しかできません。あと，[5]で自分の向きを変え，[2]でマルチ・ウインドウに入り，スペース・キーでアイテムを使います。アイテムの効果は**第2表**のとおりです。

■マルチ・ウインドウ■

マルチ・ウインドウでは，[↑][↓]で矢印を動かして[←]でアイテムを決定してください。もし，別のアイテムに持ち替えればストックが一つ減ります。ほかに，スコア，HPなども表示されます。

■ルール■

このゲームはクリスタル（色のついた玉）をあなたの好きな順番に三つ集めるというゲームです。

このゲームには宝箱というのがあります。宝箱からは，アイテムのいずれかが1個手に入ります。宝箱は〝へんなやつ〟が通り過ぎると，ブロックに変わります。

これは，ぜひ覚えておいてください。

■ゲーム・オーバー■

〝へんなやつ〟が死ぬ。すなわち，ゲーム・オーバーは，HPが0以下になったときです。HPが減るのは敵がぶつかってきたときや，アイテムを使ったときです。しかし，アイテムを使って死ぬことはありません。

■クリスタルを集めた■

クリスタルを三つ集めると，あなたの願いが一つかないます。ラウンド・クリアするもよし，HPやアイテムを補給するもよし，**第2表**を見ながら決めてください。決めかたは[↑][↓]で矢印を動かして[←]で決定してください。

■最後に■

16進数を2進数に変えるのは，MZ-1500ユーザーの玉置昇三さんのものを使わせてもらいました。

なお，このゲームにはギブアップ・キーがありません。もし，ほしい人は215行に IF K1$="X" THEN RANDOMIZE 50:GOTO70としてください。[X]キーでギブアップできます。

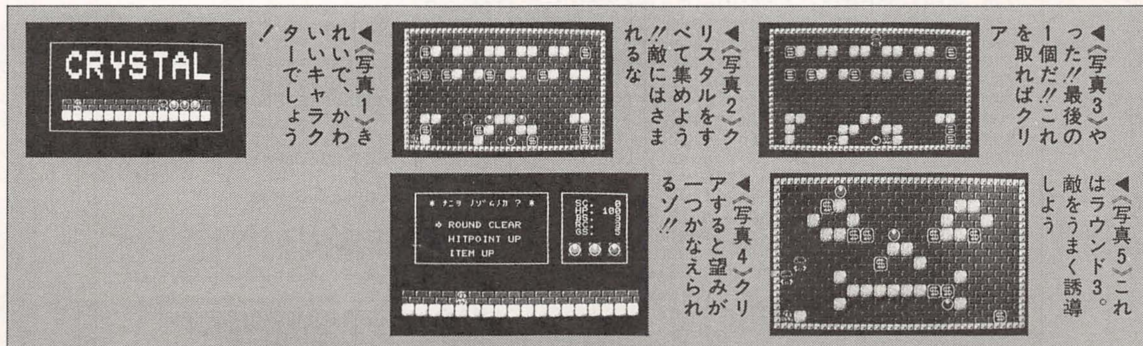
では，がんばって全12面クリアしてください。

《第1表》主な変数表

RO	ラウンド
X，Y	〝へんなやつ〟の座標
ZX	移動量（左右）
ZY	移動量（上下）
TX( )	敵のX座標
TY( )	敵のY座標
TXX( )	敵の進行方向

《第2表》アイテムの効果&HP消費量

青いつるはし Blue Mattock	ブロックを消す	HP-1
赤い指輪 Red Ring	敵を金縛りにする	HP-10
緑のつえ Green Staff	ブロックをだす	HP-2



◀《写真1》きれいで，かわいいキャラクターでしょう！

◀《写真2》クリスタルをすべて集めよう!!敵にはさまれるな

◀《写真3》やった!!最後の1個だ!!これを取ればクリア

◀《写真4》クリアすると望みが一つかなえられるゾ!!

◀《写真5》これはラウンド3。敵をうまく誘導しよう

★X68000がほしい！ウォーレットもほしい～。（東京都足立区・あだ竹輪が好きな足立12中の栗田　厚14才）……
【影：それから？ほしいものすべて言ってみんしゃい。何もあげないから。そのかわり載せてあげよう。】

CRYSTALのプログラム・リスト

```
  10 '===== =[ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ]= ===========================================
  20 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":klist 0:repeat on ,4
  30 dim PC$(50),RO$(15),ZI(15,10),DA(20,20),MU(5),GA%(900),GB%(900)
  40 dim P(10),CC(5),DS$(10),TX(5),TY(5),L(5),LI(5),TXX(5),WA(5)
  50 console 0,25,0,40:click off:MU(0)=13:MU(2)=17:RO=1:gosub 1130:goto 1050
  60 '===== =[ ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ ]= =========================================
  70 play "@23@V75O4L9T245FFFA>C<B<BB>CDE6","@23@V75O4L9T245FFFEDDGGGGF6"
  80 cgen 1:locate 2,2:print BC$:for Y=2 to 23:for X=1 to 38 step 37
  90 locate X,Y:print PC$(35):next X,Y:locate 2,23:print BC$
 100 for Y=3 to 22 step 2:locate 2,Y:print BA$:locate 2,Y+1:print BB$:next
 110 for Y=0 to 11:for X=0 to 19:DA(X,Y)=11:next X,Y:for Y=1 to 10
 120 for X=1 to 18:DA(X,Y)=5:next X,Y:K=0:for Y=2 to 10:for X=2 to 17:J=.78
 130 K=K+1:S$=mid$(RO$(RO),K,1):if S$="0" then next X,Y else if RO>10 then J=1
 140 Q=X:W=Y:if rnd(1)>J then E=25:DA(X,Y)=6 else E=29:DA(X,Y)=10
 150 gosub 1020:next X,Y:for I=1 to 3:Q=ZI(RO,I*2-1):W=ZI(RO,I*2)
 160 E=I*4-3:gosub 1020:DA(Q,W)=I:next:Q=1:W=10:E=17:gosub 1020:DA(1,10)=12
 170 '===== =[ ﾒｲﾝ ﾉ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ]= ======================================
 180 X=1:Y=10:DA(X,Y)=12:BA=1:NN=1:CC=0:MO=1:N=0:L(1)=1:L(2)=1:for I=1 to 2:N=N
+1:gosub 500:next:N=1
 190 '===== =[ ﾒｲﾝ ]= =============================================
 200 KI$=inkey$:if KI$=" " then on MO gosub 410,390,430
 210 if KI$="8" then gosub 310 else if KI$="5" then gosub 360
 220 if KI$="2" then gosub 440 else XX=(KI$="4")-(KI$="6")
 230 gosub 240:on L(N)+1 gosub 610,500,530,570:goto 200
 240 ZX=X+1*XX:if DA(ZX,Y)>=7 then return else gosub 820:DA(X,Y)=5*BA
 250 AX=ZX:AY=Y:gosub 830:Q=ZX:W=Y:E=MU(XX+1):gosub 1020:DA(ZX,Y)=12
 260 X=ZX:NN=XX:SO=2:gosub 860
 270 '===== =[ ｢ﾍﾝﾅﾔﾂ｣ ｶﾞ ｵﾁﾙ ]= =====================================
 280 ZY=Y+1:if DA(X,ZY)>=7 then return else gosub 820:DA(X,Y)=5*BA:AX=X:AY=ZY
 290 gosub 830:Q=X:W=ZY:E=MU(NN+1):gosub 1020:DA(X,ZY)=12:Y=ZY:goto 280
 300 '===== =[ ｼﾞｬﾝﾌﾟ ]= ============================================
 310 ZY=Y-1:if DA(X,ZY)>=7 then return else gosub 820:DA(X,Y)=5*BA
 320 AX=X:AY=ZY:gosub 830:Q=X:W=ZY:E=MU(NN+1):gosub 1020:DA(X,ZY)=12:Y=ZY
 330 ZX=X+1*NN:if DA(ZX,Y)>=7 then 280 else gosub 820:DA(X,Y)=5*BA:AX=ZX:AY=Y
 340 gosub 830:Q=ZX:W=Y:E=MU(NN+1):gosub 1020:DA(ZX,Y)=12:X=ZX:goto 280
 350 '===== =[ ﾑｷ ｦ ｶｴﾙ ]= ==========================================
 360 if NN=1 then NN=-1 else NN=1
 370 Q=X:W=Y:E=MU(NN+1):gosub 1020:for I=1 to 350:next:return
 380 '===== =[ ｱｶｲ ﾕﾋﾞﾜ ]= ==========================================
 390 if LI=(1)=0 and LI(2)=0 and P(2)>=11 then TA=10:gosub 780:L(1)=0:L(2)=0:fo
r I=1 to 200:next:SO=1:goto 860 else return
 400 '===== =[ ｱｵｲ ﾂﾙﾊｼ ]= ==========================================
 410 ZX=X+1*NN:if DA(ZX,Y)=10 and P(2)>=2 then Q=ZX:W=Y:gosub 1030:DA(ZX,Y)=5:N
O=1:TA=10:gosub 840:TA=1:gosub 780:SO=1:goto 860 else return
 420 '===== =[ ﾐﾄﾞﾘ ﾉ ﾂｴ ]= ========================================
 430 ZX=X+1*NN:if DA(ZX,Y)=5 and P(2)>=3 then Q=ZX:W=Y:E=29:gosub 1020:DA(ZX,Y)
=10:NO=1:TA=5:gosub 840:TA=2:gosub 780:SO=1:goto 860 else return
 440 '===== =[ ﾏﾙﾁ ｳｲﾝﾄﾞｳ ]= =======================================
 450 play "@23L11@V80T255O4GGFEFG":get% (26,5)-(35,14),GA%
 460 put% (26,5)-(35,14),GB%:gosub 880:KX=27:SA=7:SD=1:KY=MO:gosub 920
 470 if (P(KY+2)-1)=-1 then 460 else if KY<>MO then P(KY+2)=P(KY+2)-1:MO=KY
 480 line (208,40)-(287,119),0,B:put% (26,5)-(35,14),GA%:repeat on ,4:return
 490 '===== =[ ﾃｷ ｶﾞ ｼｭﾂｹﾞﾝ ]= ======================================
 500 if DA(X,1)<>5 or RO=12 then 660 else TX(N)=X:TY(N)=1:L(N)=3
 510 Q=TX(N):W=TY(N):E=21:gosub 1020:DA(Q,W)=N+7:TXX(N)=NN:return
 520 '===== =[ ﾃｷ ｦ ｳｺﾞｶｽ ]= =======================================
 530 TX=TX(N)+1*TXX(N):if DA(TX,TY(N))<>5 then BX=TX:BY=TY(N):goto 620
 540 Q=TX(N):W=TY(N):gosub 1030:DA(TX(N),TY(N))=5:Q=TX:E=21:gosub 1020
 550 DA(TX,TY(N))=N+7:TX(N)=TX
 560 '===== =[ ﾃｷ ｶﾞ ｵﾁﾙ ]= ========================================
 570 TY=TY(N)+1:if DA(TX(N),TY)<>5 then L(N)=2:BX=TX(N):BY=TY:goto 630
 580 L(N)=3:Q=TX(N):W=TY(N):gosub 1030:DA(TX(N),TY(N))=5
 590 Q=TX(N):W=TY:E=21:gosub 1020:DA(TX(N),TY)=N+7:TY(N)=TY:goto 660
 600 '===== =[ ﾃｷ ﾉ SUB ]= =========================================
 610 LI(N)=LI(N)+1:if LI(N)=50 then LI(N)=0:L(N)=2:goto 660 else 660
 620 if TXX(N)=1 then TXX(N)=-1 else TXX(N)=1
 630 if DA(BX,BY)=12 then TA=RO*2:gosub 780:WA(N)=0:goto 650
 640 WA(N)=WA(N)+1:if WA(N)=15 then WA(N)=0 else 660
 650 Q=TX(N):W=TY(N):gosub 1030:L(N)=1:DA(TX(N),TY(N))=5
 660 if N=2 then N=1:return else N=2:return
 670 '===== =[ ｽｲｼｮｳ ｦ ﾋﾛｯﾀ ]= ======================================
 680 CC=CC+1:CC(CC)=DA(AX,AY):if CC=3 then cls 3:gosub 960 else return
 690 play "@23@V75L9T255O4FFFGAAGFEEEFG3","@23@V65L9T255O3DDDEFFEDCCCDE3"
 700 line (32,40)-(191,119),15,B:locate 6,6:print [5] "* ﾅﾆｦ ﾉｿﾞﾑﾉｶ ? *"
 710 gosub 880:for I=1 to 3:locate 9,I*2+7:print DS$(I+5):next
 720 for I=1 to 18:Q=I:W=9:gosub 1030:Q=I:W=10:E=29:gosub 1020:next
 730 Q=5:W=9:E=17:gosub 1020:KX=7:SA=7:SD=2:KY=1:gosub 920
 740 if KY=1 then RO=RO+1 else if KY=2 then NO=2:TA=RO*10:gosub 840
 750 if KY=3 then for NO=3 to 5:TA=10*RO:gosub 840:next
 760 gosub 880:for I=1 to 3:Q=I*3+24:W=12:E=29:gosub 1040:Q=I+13:W=9:E=CC(I)*4-
3:gosub 1020:next:for I=1 to 5000:next:cls 3:randomize 50:goto 70
 770 '===== =[ GAME OVER ]= =========================================
 780 P(2)=P(2)-TA:if P(2)=>1 then return else pause 10:cls 3
 790 play "@V80@23L9T255O4EG>DC<GFEGGAB>C6","@V80@23L9T255O4EG>DC<GFEEFFFE6"
```

★Ｘ１プログラム大全集II，たいへん楽しく使わせてもらっています。(大阪府枚方市・**寺山剛司17才**)……**【編：**このハガキは，Ｘ１IIが発売される前に届いたものじゃないか。ウソつきは影さんのはじまりだぞ。**】**

```
 800 locate 16,10:print "GAME OVER !":pause 30:RO=1:goto 1060
 810 '===== =[ SUB.1 ]= ================================================
 820 Q=X:W=Y:if BA=1 then gosub 1030:return else E=29:gosub 1020:return
 830 if DA(AX,AY)=6 then BA=2:NO=CC(CC)+2:TA=2 else BA=1:gosub 850:return
 840 P(NO)=P(NO)+TA:if P(NO)>9999 then P(NO)=9999:return else return
 850 if DA(AX,AY)<=3 then gosub 680:return else return
 860 if SO=1 then play "@23@V70L20FFG":return else play "@23L16@V70DF":return
 870 '===== =[ SUB.2 ]= ================================================
 880 line (208,40)-(287,119),15,B:for I=1 to 5:locate 28,I+5
 890 print DS$(I) using "####";P(I):next:for I=1 to CC:Q=I*3+24:W=12
 900 E=CC(I)*4-3:gosub 1040:next:return
 910 '===== =[ SUB.3 ]= ================================================
 920 repeat on ,3:K$=inkey$:locate KX,SA+KY*SD:cgen 1:print PC$(36):cgen
 930 if K$="⇦" then return else KK=(K$="⇧" and KY>1)-(K$="⇩" and KY<3)
 940 CY=KY+1*KK:if KK=0 then goto 920 else locate KX,SA+KY*SD:print " "
 950 KY=CY:for I=1 to 200:next:goto 920
 960 '===== =[ ENDING ]= ===============================================
 970 if RO<>12 then return else locate 14,6:print "ALL ROUND CLEAR"
 980 play "L8@V80@23O3B>BBBBAGFEFDFFFGFED4","L8@V80@23O4G>GGGGAGFEFDFFFGFED4"
 990 locate 13,8:print "SEE YOU NEXT GAME":locate 13,11:print "(C)1987"
1000 locate 15,13:print "By ｶﾞﾓｳ ﾀｶｼ":goto 990
1010 '===== =[ ﾋｮｳｼﾞ ]= ===============================================
1020 cgen 1:locate Q*2,W*2+1:print PC$(E);PC$(E+1);"⇩⇦⇦";PC$(E+2);PC$(E+3):cgen
:return
1030 cgen 1:locate Q*2,W*2+1:print PC$(33);PC$(34);"⇩⇦⇦";PC$(34);PC$(33):cgen :
return
1040 cgen 1:locate Q,W:print PC$(E);PC$(E+1);"⇩⇦⇦";PC$(E+2);PC$(E+3):cgen :retu
rn
1050 '===== =[ TITLE ]= ================================================
1060 cls 3:get% (26,5)-(35,14),GB%:line (30,25)-(289,150),15,B:randomize 50
1070 symbol (50,40),"CRYSTAL",4,5,7:symbol (50,37),"CRYSTAL",4,5,15
1080 for X=3 to 16:Q=X:W=6:gosub 1030:Q=X:W=7:E=29:gosub 1020:next
1090 for I=1 to 3:Q=I+12:W=6:E=I*4-3:gosub 1020:next:Q=4:W=6:E=17:gosub 1020
1100 Q=12:E=21:gosub 1020:restore 1560:for I=1 to 5:read P(I):next
1110 play "@V80@23T255L9O4DDBBBAGFD<D>CCC<D>CED2":pause 20
1120 KE$=inkey$:if KE$=" " then cls 3:cgen:goto 70 else goto 1120
1130 '===== =[ DATAs SET ]= ============================================
1140 dim P$(5,5),F$(15):for L=1 to 4:for I=1 to 4:read P$(L,I):next I,L
1150 P=1:for I=1 to 36:if I=P then read A,B,C,P:L=1 else L=L+1
1160 if I>12 then read A$,B$,C$ else A$=P$(L,A):B$=P$(L,B):C$=P$(L,C)
1170 def chr$(64+I)=hexchr$(A$+B$+C$):PC$(I)=chr$(64+I):next
1180 restore 1550:for I=0 to 15:read F$(I):next:restore 1490
1190 for I=1 to 12:read ROU$:RO$(I)="":for L=1 to 36
1200 RO$(I)=RO$(I)+F$(val("$"+mid$(ROU$,L,1))):next L,I:for I=1 to 12
1210 read RZ$:for L=1 to 6:ZI(I,L)=val("$"+mid$(RZ$,L,1)):next L,I
1220 for I=1 to 8:read DS$(I):next:for I=1 to 18:BA$=BA$+PC$(33)+PC$(34)
1230 BB$=BB$+PC$(34)+PC$(33):BC$=BC$+PC$(35)+PC$(35):next:return
1240 '===== =[ PCG DATAs ]= ============================================
1250 data 78634F1F3F3F7F7F,00030D1327234140,78634D1327234140,00030F1F3F3F7F7F
1260 data 1EC4F2F8FCFCFEFE,00C0B0C8E4C48202,1EC4B2C8E4C48202,00C0F0F8FCFCFEFE
1270 data 7F7F3F33984EA300,40402020100C0300,40402020904CA300,7F7F3F33180E0300
1280 data FEFEFCCD1871C200,020204040830C000,020204050831C200,FEFEFCCC1870C000
1290 data 1,2,2,5  ,3,4,2,9  ,3,2,4,41  :'ｽｺｼ ﾔｽﾓｳﾖ ﾈｯ ﾈｯ ﾈｯ!
1300 data 6C4200085D585D08,0C02000815101508,0F1F220815101508,8E000280CAC8C280
1310 data 8000008040404080,E0F07898585850A0,C2072F0E04000018,0010206030397339
1320 data 02172F6E34000000,04A202860C0112C0,003078F060E0F0E0,04B27AF66C000000
1330 data 7368405143434301,0308001112020201,070F1E191A1A0A05,86000010BA18BA10
1340 data 80000010A808A810,F0F84410A808A810,A0455060B040A003,000C1E0F06070F07
1350 data 204D5E6F36000000,43E1F07020014208,000804060C9CCE9C,40E8F4762C000000
1360 data 7F704A5080844B30,0C200A5002110000,0F304A5080844B34,FE1802040204A210
1370 data 00002810AC141800,E01804040242A458,C040A03060D22432,04060260E0C06030
1380 data 0A092572E0C26432,07050A1D0E954888,40C0800C0E040808,A020489C0E864C98
1390 data BF60C2899680929F,3340828E98108080,3F60C28F9F92929F,FD0643F1C10141F1
1400 data 0000400000000000,FC0643F1F14141F1,8E8082878F82C07F,0000000C08000000
1410 data 8F82828F8F82C07F,D9814CF5E83003E4,0000000000000000,F94949F9F14103FE
1420 data 41051F2F5FDF7FFF,3F7FE7D7EEBDDF5E,3F7FFFFFFFFFFFFF,9A3CFCFCFEFEFCF8
1430 data F8F4D4F8F47A3CD4,F8FCFEFEFEFEFEFE,5F3FBF6F5F599700,AFC95DA604491000
1440 data FFFFFFFFFE7F3E00,FAEEF85AB4C8A200,D0B850A8A0400000,FCFAF6FCEA745800
1450 data 7F756A556A556A00,0000000000000000,0000000000000000,FE54AA54AA54AA00
1460 data 0000000000000000,0000000000000000,3E7EFEFAF2E2FC00,FEA6DEBAB2C2FC00
1470 data FEFEFEFAF2E2FC00,080C7A557A0C0800,080C7241720C0800,080C7241720C0800
1480 '===== =[ ROUND DATAs ]= ==========================================
1490 data DB6D0000B6DB000000000000C18386618421,1818242422442184100808102424724E
F99F,300C48123C3C018002401008OFF010088001,C140011011400D1EF0000A06AA0E008E08C1
1500 data C003BDBD23C422443C3C2AA815543FFCC003,831071007055645000OF78B002880880
0283,000000003801A582A544B907A528A518BDF,00003E7C6186542A5C3A61863E7C00008001
1510 data C00345A20240C5A325A20240C5A340028001,000055AA4522542A8241E007AAAAAAAA
C003,00001188442211884422118800007FFEC003,1FF8381C300C738E61066006E077C023CE03
1520 data 88AAB8,A47AF7,51D994,E76649,7588F2,55D6F3,57A8E6,65A2D5,E434A4,54A4E4
,5492E6,7994C7
1530 '===== =[ ｿﾉﾀ DATAs ]= ===========================================
1540 data SC.,HP.,BS.,RC.,GS.,ROUND CLEAR,HITPOINT UP,ITEM UP
1550 data 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101
,1110,1111
1560 data 0,100,3,3,3  :'===== =[ END OF PROGURAM ]= =======================
```

★コインがすでに入っていたゲームってありませんか？あれって，緊張してゲームにならないんですよね。(栃木県塩谷郡・ＡＴＲＯ17才)……【編：コインが入っているゲームを捜しまわる人もいますが…。影：キョロキョロ。】

PASOPIA5/(T)/7用

RPGとゴルフの合体ゲーム

R.P.Golf（ゴルフ）



TARAKOBUTA

◉はじめに

このゲームは，およそ2年前，パソピアしか持っていないので，アルバトロスができないのがくやしくて，それに対抗するつもりで作ったものです。そして今，元祖パソピアの復活を祈って投稿してみました。

◉あそびかた

ルールは，72×72のフィールドを飛びまわってグリーンを見つけ，規定回数内に穴に入れなければならないという，まことにハードなゲームなのです。もちろん，アルバトロスに対抗しているくらいですから，スクリーンが球を追いかけて全方向にスクロール(？)しますし，コーヒー・ブレイク用の美しい（？）画面も3種類用意されています。

しかも，毎回PLAYするたびに，コンピュータがフィールドを短時間で構成してくれるという，ティル・ナ・ノーグにも相通ずるところがある，スーパー・アクションRPGなのです。

ほとんどサギのような前おきはこのくらいにして，あそびかたを説明しましょう。まず，プログラムを入力し，RUNします。すると，タイトルがでてきます。つぎに，名前を8文字まで入力しましょう。しばらくすると，いよいよゲームのスタートです。

まず方向を1～4，6～9のキーで指定します。そして，スペース・キーで打つ力を決めると，ようやく球が飛びます。球は普通のところでは普通に飛びますが(あたりまえだな)，バンカー（⊟）ではスピードが半減します。それから，木（♣）に当たると，今までとは正反対の方向に飛んでいってしまいます。

また，ワープ（□）を取るとワープします(これもあたり前だな)。SHOTが多いときに使用すると良いでしょう。それから，イガイガ（＊）に当たるとSHOTが1増えてしまいます。でも，そこはボーナス（◆）に変化します。ボーナスは点数が増えるばかりでなく，SHOTが増えないというメリットもあります。

こうして，グリーン（×）を捜しだし，球を穴に入れればラウンド・クリア！…といいたいところですが，そのラウンドで，パー以上の成績をださないと，ゲーム・オーバーになってしまいます。

クリアすると，コーヒー・ブレイクがあり，つぎの面へと進みます。こうして，球のはてしない旅はつづくのです。

《第1表》変数表

MA＄(1～80)	フィールドのデータ
TN＄	トップの名前
HI	ハイスコア
YN＄	あなたの名前
SC	スコア
RO	ラウンド
TA	トータルの成績
SH	ショット数
(X, Y)	球の位置
(X1, Y1)	球の進行方向
(AX, AY)	穴の位置

◉プログラムについて

どーってことないです。自分ではうまくまとめられたと思うのですが，そのわりにはプログラムが長いような気がしないでもありません。

◉さいごに

SHOTがPAR以上になり，グリーンを捜す気力を失ったときは，パワーのときにGを押すと，ごっそり点数を引かれながら，位置を教えてくれます。もちろんゲーム・オーバーになってしまいますが。

●	球
○	穴
・	普通のフィールド
⊟	バンカー
×	グリーン
□	ワープ （＋250×RO）
◆	ボーナス(＋100×RO, SHOT－1)
＊	イガイガ(SHOT－1, ◆に変化)
♣	木 (X1＝－X1, Y1＝－Y2)

《第1図》キャラクターの説明

CHECKER FLAG

編：これはめずらしいゲームですね。

Dr.D：ただのゴルフゲームではないわけだな。

編：ええ，ロールプレイングの要素が加わっているわけです。

Dr.D：パコーン。いったいグリーンはどこにあるんじゃーい。

編：まずは，グリーンを捜さないといけないわけなんですね。だから，規定打数も普通のゴルフよりはかなり大きな数字になっているんですね。

Dr.D：まだまだこんなにおもしろいゲームが送られてくるということは，パソピアも安たいってことかな？

編：いやいや，ところが，パソピアの投稿は減っていて，危ないというのが現状なんですよ。

★友人Aの一言「つぐ美さんって○○なんでしょ」その後彼を見た者はいない。(埼玉県北葛飾郡・K.Jyo 14才)……
【影：バラバラになっていた，このハガキを解読して載せたが，このページを見る者はいないだろう。】

それと，パワーはある程度乱数がからんでいるので，ややいい加減です。
　このゲームのこつは，ななめに動いていくことです。ちなみに私のＭＡＸは，８面までいって128,000点でした。
　では，パソピアおよびランダム・コーナーの復活をいのりつつ，さらばだー。

Ｐ.Ｓ.
　文章中に，事実と多少食いちがう表現があるかもしれません。
★　★

```
R.P.GOLF

DOWN WITH     ALBATROSS !!

●     .....    BALL
o     .....    HOLE
♦     .....    BONUS
♣     .....    TREE
□     .....    WARP
*     .....    IGAIGA

PRESS RETURN KEY TO START
```

◀《写真1》タイトル。最初にそれぞれのキャラクターをおぼえておかないとはまるゾ！

```
HI-SCORE       5000
TOP NAME   >TARAKO<
SCORE             0
NAME        kagesan

POSITION       X:35
               Y: 8
PAR    20
HOLE    1
SHOT    1      POWER?
TOTAL  +0
PROGRAMMING BY TARAKOBUTA
```

◀《写真2》木のそばからのショットはとくに気をつけよう。球が反対方向に飛ぶ

```
HI-SCORE       5000
TOP NAME   >TARAKO<
SCORE           200
NAME        kagesan

POSITION       X:50
               Y:46
PAR    20
HOLE    1
SHOT   33      DIRECTION ?
TOTAL  +0
PROGRAMMING BY TARAKOBUTA
```

◀《写真3》やった!!グリーンにオンしたゾ!!この近さならまずだいじょうぶだ！

```
HI-SCORE      42000
TOP NAME    kagesan
SCORE         42000
NAME        kagesan

POSITION       X:36
               Y:25
PAR    18
HOLE    2
SHOT    4      COFFEE  BREAK
TOTAL -28
PROGRAMMING BY TARAKOBUTA
```

◀《写真4》ホールをクリアすると，コーヒー・ブレイクに入ります。現在28アンダーと好調

R.P.Golfのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 36:SCREEN 0:RANDOMIZE TIME/3:DIM MA$(80):HI=5000:TN$=">TARAKO<"
20 CLS:GOSUB 940:SC=0:RO=0:PA=22:TA=0:YN$="":GOSUB 820:GOSUB 650:GOSUB 730
30 SH=0:PA=PA+(RO<7)*2:GOSUB 530:GOSUB 650:GOSUB 100
40 '  MAIN
50 SH=SH+1:GOSUB 650:SOUND 40,5:GOSUB 420:SOUND 40,5:GOSUB 470
60 FOR I=1 TO PO:A=INSTR("日♣♦*□o",MID$(MA$(Y+Y1),X+X1,1))
70 ON A GOSUB 130,150,170,200,230,260:X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB 100
80 FOR T=0 TO -(PO-I<6)*5*I:NEXT T,I:GOTO 50
90 '  PRINT MAP
100 FOR T=1 TO 9:LOCATE 2,T+1
110 PRINT MID$(MA$(Y-5+T),X-4,9):NEXT:LOCATE 6,6:PRINT"●":RETURN
120 '  BUNKER
130 H=I/2:X=X+X1*(H=INT(H)):Y=Y+Y1*(H=INT(H)):SOUND 1,2:SOUND 15,2:RETURN
140 '  TREE
150 X1=-X1:Y1=-Y1:X=X-X1:Y=Y-Y1:SOUND 70,5:RETURN
160 '  DIAMOND
170 I=PO:SC=SC+100*RO:SOUND 60,5:SOUND 80,5:SH=SH-1
180 MID$(MA$(Y+Y1),X+X1,1)="・":RETURN
190 '  IGAIGA
200 SH=SH+2:FOR I=0 TO 4:SOUND (4-I)*10,6:NEXT
210 MID$(MA$(Y+Y1),X+X1,1)="♦":RETURN
220 '  WARP
230 X=INT(RND*72)+5:Y=INT(RND*72)+5:I=PO:SC=SC+250*RO:X1=0:Y1=0
240 FOR U=1 TO 8:SOUND U*10,2:NEXT:RETURN
250 '  HOLE OUT
260 IF PO-I>8 THEN SOUND 1,5:SOUND 5,5:RETURN
270 X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB 100:FOR I=1 TO 10:SOUND 55,3:SOUND 0,10-I:NEXT
280 SC=SC+1000*(PA-SH)*RO:TA=TA+(SH-PA):GOSUB 650:IF PA<SH THEN 330
290 LOCATE 16,17:PRINT CHR$(253)"  NEXT   HOLE  "CHR$(255)
300 FOR I=1 TO 3:SOUND 45,12:SOUND 0,1:NEXT:SOUND 50,40
310 FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 370
320 '  GAME OVER
330 LOCATE 16,17:PRINT CHR$(250)"  GAME   OVER  "CHR$(255)
340 FOR I=1 TO 5:SOUND VAL(MID$("4341403836",I*2-1,2)),15-(I=5)*15:NEXT
350 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 20
360 '  COFFEE BREAK
370 IF (RO-1)/3=INT((RO-1)/3) THEN RESTORE
380 FOR I=1 TO 9:READ A$:LOCATE 2,I+1:PRINT A$:NEXT
390 LOCATE 16,17:PRINT CHR$(253)" COFFEE"CHR$(252)" BREAK "CHR$(255)
400 SOUND 40,5:SOUND 50,5:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 30
410 '  DIRECTION SUB
420 LOCATE 16,17:PRINT CHR$(253)"DIRECTION ?   ■"CHR$(255);
430 A$=INKEY$:IF A$<CHR$(49) OR A$>CHR$(57) OR A$="5" THEN 430
```

PASOPIA7

★ＰＣ-88ＦＡを買った。はじめてベーマガを見て４年目のことだった。うえーん，ベーマガを立ち読みしていたつらい日々が……。これからは毎月買いますよー。(栃木市・グクトル飯島16才)……【編：よろしく／】

```
440 PRINT CHR$(29);CHR$(29);A$;CHR$(255):D=VAL(A$):FOR I=0 TO 1000:NEXT
450 Y1=(D>6)-(D<4):X1=(D=1)+(D=4)+(D=7)-(D=3)-(D=6)-(D=9):RETURN
460 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ POWER SUB ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
470 PO=0:P=1:LOCATE 16,17:PRINT"POWER?"SPC(11)
480 PO=PO+P:P=P*(1+2*(PO=10 OR PO=0))
490 LOCATE 23,17:PRINT STRING$(PO,"■");SPC(10-PO)
500 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 510 ELSE IF A$="G" THEN 780 ELSE 480
510 PO=ABS(PO*3+INT(RND*7)-3):RETURN
520 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ MAP etc. ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
530 RO=RO+1:FOR I=1 TO 80:MA$(I)=STRING$(80,"・"):NEXT
540 FOR I=1 TO 20+RO*5:A=INT(RND*72)+1:B=INT(RND*72)+1
550 FOR T=A TO A+7:MID$(MA$(T),B,8)="88888888":NEXT T,I
560 FOR T=1 TO 4:FOR I=1 TO 20+RO*4+5*(T=4):I$=MID$("♦♣*□",T,1)
570 MID$(MA$(INT(RND*80)+1),INT(RND*80)+1,1)=I$:NEXT I,T
580 AX=INT(RND*65)+5:AY=INT(RND*65)+5:FOR I=AY TO AY+6
590 MID$(MA$(I),AX,7)="XXXXXXX":NEXT:MID$(MA$(AY+3),AX+3,1)="o"
600 X=INT(RND*72)+5:Y=INT(RND*72)+5:IF ABS(X+Y-AX-AY-6)<30 THEN 600
610 FOR I=0 TO 1:FOR T=1 TO 4:MA$(T+I*76)=STRING$(80,"♣"):NEXT T,I
620 FOR I=5 TO 76:MID$(MA$(I),1,4)="♣♣♣♣":MID$(MA$(I),77,4)="♣♣♣♣"
630 NEXT:RETURN
640 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ SCORE BOARD ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
650 LOCATE 10,14:PRINT USING"##";PA:LOCATE 10,16:PRINT USING"##";RO
660 LOCATE 9,18:PRINT USING"###";SH:LOCATE 8,20:PRINT USING"+###";TA
670 IF SC>HI THEN HI=SC:TN$=YN$
680 LOCATE 26,1:PRINT USING"########";HI:LOCATE 26,3:PRINT TN$;SPC(8-LEN(TN$))
690 LOCATE 26,5:PRINT USING"########";SC:LOCATE 26,7:PRINT YN$
700 LOCATE 32,11:PRINT USING"##";X-4:LOCATE 32,13:PRINT USING"##";Y-4
710 RETURN
720 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ NAME SUB ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
730 FOR I=1 TO 9:LOCATE 17,17:PRINT"NAME?  "YN$;STRING$(8-LEN(YN$),"■")
740 IF I=9 THEN 760 ELSE A$=INKEY$:IF A$="" THEN 740 ELSE A=ASC(A$)
750 IF A=13 THEN I=8 ELSE IF A>31 AND A<248 THEN YN$=YN$+CHR$(A) ELSE 740
760 NEXT:FOR I=1 TO 3:SOUND 10,10:SOUND 20,10:SOUND 0,10:NEXT:RETURN
770 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ GIVE UP ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
780 IF PA>SH THEN FOR T=1 TO 8:SOUND (9-T)*10,1:NEXT:SC=SC-1000:GOTO 480
790 X1=SGN(AX+3-X):Y1=SGN(AY+3-Y):X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB 100
800 SC=SC-500:GOSUB 650:IF MID$(MA$(Y),X,1)="o" THEN 330 ELSE 780
810 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ SCREEN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
820 LINE(2,4)-(22,44),0,B:LOCATE 0,14:PRINT CHR$(250)"PAR"
830 PRINT:PRINT CHR$(251)"HOLE":PRINT:PRINT CHR$(253)"SHOT"
840 PRINT:PRINT CHR$(252)"TOTAL":LOCATE 5,22
850 PRINT CHR$(250)"PROGRAMMING BY"CHR$(254)"TARAKOBUTA"
860 LOCATE 14,1:PRINT CHR$(250)"HI-SCORE":LOCATE 14,3
870 PRINT CHR$(251)"TOP NAME":LOCATE 17,5:PRINT CHR$(253)"SCORE"
880 LOCATE 18,7:PRINT CHR$(252)"NAME":LOCATE 14,11:PRINT CHR$(254)"POSITION";
890 PRINT CHR$(253)"      X:":LOCATE 29,13:PRINT CHR$(253)"Y:"
900 LOCATE 14,15:PRINT CHR$(255)"┌"STRING$(17,"─")"┐"
910 FOR I=1 TO 3:LOCATE 14,15+I:PRINT CHR$(255)"│"SPC(17)"│":NEXT
920 LOCATE 14,19:PRINT CHR$(255)"└"STRING$(17,"─")"┘":RETURN
930 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ TITLE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
940 SCREEN 1:COLOR 3,0:PRINT
950 PRINT"    ┌─┐   ┌─┐   ┌──┬─┬┐  ┌──"
960 PRINT"    ├┬┘   ├─┘   │ ┬│ ││  ├─┤"
970 PRINT"    ┴└─ . ┴   . └──┴─┴┴──┴    ":COLOR 7
980 PRINT:PRINT:FOR I=0 TO 3:PRINT CHR$(250+I);:NEXT
990 FOR I=0 TO 2:LINE(I*2+2,I+24)-(8,I+24),0:NEXT
1000 LOCATE 6,6:FOR I=1 TO 25:PRINT MID$("DOWN WITH    ALBATROSS !!",I,1);
1010 FOR T=1 TO 100:NEXT T,I:FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT:PRINT
1020 RESTORE 1140:FOR I=1 TO 6:READ A,A$,B$:PRINT
1030 PRINT TAB(7);A$;CHR$(248+A)"      .....    "SPC(6-LEN(B$));B$:NEXT
1040 PRINT:PRINT:PRINT"         PRESS RETURN KEY TO START"
1050 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 1050
1060 FOR I=0 TO 23:PRINT:SOUND I+50,3:NEXT:SCREEN 0:RETURN
1070 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1080 DATA "\        /","  /\/\  / ","    \  \/  ","      \    ","/────\^^^^^"
1090 DATA "|┌┐|^^^^^","|└┘|^^^^^","^^^^^^^^^^^","^^^^^^^^^^^"
1100 DATA "     /\    "," o /  \___","●┤ |┌┐|┌┬","  ├●|└┘|└┴","●┼●|┌┐|┌┬"
1110 DATA "──┴┤|||└┴","^^^||||  ","^^ ┌──────","^ ┌───────"
1120 DATA "   \ | /  ","      ┌─┐  ","  /──\|─ ","  /\/\/\   ","/        \"
1130 DATA "        \"," ^^  ^ ^ ^ ","^^^^^^^^^^^","^^^^^^^^^^^"
1140 DATA 2,●,BALL,3,o,HOLE,5,♦,BONUS,4,♣,TREE,5,□,WARP,6,*,IGAIGA
1150 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1160 ' ◢                                                   ◢
1170 ' ◢   ROLE - PLAYING - GOLF      IN PASOPIA GOLF COURSE   ◢
1180 ' ◢                                                   ◢
1190 ' ◢          PROGRAMMING BY T A R A K O B U T A        ◢
1200 ' ◢                                                   ◢
1210 ' ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
```

★ベーマガを地元で買わずに観光地で買いました。やっぱりベーマガは全国共通でした。(広島市・4月10日神戸へ行った旅行者)……【影：ちなみに，記事の一部にその地方の方言が使われているところがあるでごわす。】

作品No.6-23

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

3Dタイプのドライブ・ゲーム

どらいぶ

まき・ろうえる



まず

コースが3Dっぽく見えるドライブ・ゲームです。

つぎに

RUNするとコース・レコードが表示され，スペース・キーを押すとコース1スタートです。

真ん中下の へ が自分の車です。↑↓でギア・チェンジ，←→で操縦です。路肩の＝にぶつかるとコースアウトでゲーム・オーバーです。

無事ゴールインするとつぎのコースに移り，すべてのコースを終えるとトータル・タイムが表示されます。

そして

ゲーム・オーバーしてPUSH SPACEのときリターン・キーを押すとゲーム・オーバーしたコースからまたはじめられます。

ギアは3段で，ギア・チェンジと操縦は同時に行なえません。また，他車は走っていません。

さらに

プログラムは行番号が若いほど速く動くのでメインは最初に，デモや初期設定，データはうしろのほうにあります。

コースアウト判定はSCREEN関数を使い，ギアに対するコースの変化のスピードはFOR〜NEXTのループ関数を直接増減しています。

カーブと操縦に対するコースのX座標の計算はそれぞれ別に行ない，表示する際にまとめています。

IF文よりも論理式をできる限り使っています。

REM文は省略できるよう飛び先にはなっていません。

また

データの最初5行がコースデータになっていて，各行が順に1〜5コースと対応しています。構成は最初が後に続くカーブデータの個数，その後のデータが正なら右，負なら左のカーブで，その絶対値がカーブの長さになっています。

これと，**第1表**を参考に改造してみてください。しかしながら道路幅を広くすることはやめてください。コースのX座標が負になってエラーになってしまいます。

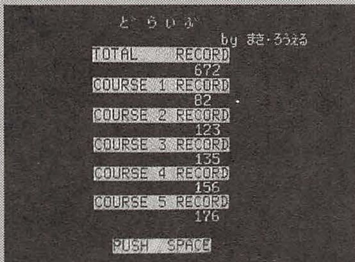
さいごに

6001mkII用に作っていましたが，表示スピードが遅いので6001用にリメイクしました。6001のひらがなは大好きです。

では，またこんど!!

《第1表》変数表

T	タイム
Q	トータル・タイム
CR( )	コース・レコード
AR	トータル・レコード
C	コースNo.
Z	コース増分
O( )	コースカーブ数
A( )	コース形状
L( )	コースX座標
L$( )	コース・キャラクター
K	スティック関数状態
M	スティック関数増分
G	ギア状態
G$( )	ギアネーム
S	ループ（コース）
J	ループ（カーブ，その他）
I	ループ（その他）



▲《写真1》まずは，コース・レコードの表示。スペース・キーでコース1に

▼《写真2》ゲーム・スタート！状況に応じたギア・チェンジが勝利のひけつ





▲《写真3》一度でもコースアウトすると，ようしゃなくゲーム・オーバー

PC-6001/mkII

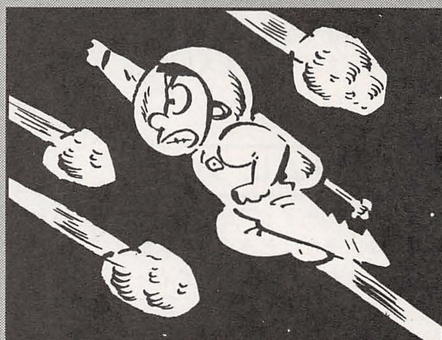
★空を見ろ!!何か飛んで行くゾ!!鳥だ!!飛行機だ!!いや，編集長に飛ばされた影さんのくびだ!!（奈良県北葛城郡・エンマガ5好評発売中18才）……【影：そうです。地球の平和を守るためやってきた私の首…んなわけないだろう!!】

どらいぶのプログラム・リスト

```
0 REM *************************
1 REM *****  ど らいぶ  ******
2 REM **   fin.1988,3,15   ***
3 REM *****  by まき・ろうえる ******
4 REM *************************
10 GOSUB500:GOTO380
20 REM ***** DRIVE ******
30 T=0:FORS=1TOO(C):Z=SGN(A(C,S)):FORJ=A(C,S-1)TOA(C,S)STEPZ:J=J+G*Z
40 FORI=1TO4:L(5-I)=L(4-I):NEXT:L(0)=J
50 FORI=0TO4:LOCATEL(I)+12-I+M,I+10:PRINTL$(I):NEXT
60 K=STICK(0):M=M+(K=3)-(K=7):PLAY"d"
70 IFK<>1ANDK<>5THEN100
80 G=G+((K=5ANDG>-.5)-(K=1ANDG<.5))/2
90 PLAY"r32.","cfb":LOCATE28,8:PRINTG$(G*2+1)
100 IFSCREEN(15,14)=61THEN350
110 T=T+1:LOCATE20,7:PRINTT:NEXT:NEXT
120 REM ****** GOAL IN *****
130 LOCATE10,9:PRINT"G O A L  I N":PLAY"l8dfdfegegr8cdedegr8gdededc1."
140 IFT=<CR(C)THENLOCATE9,8:PRINT"COURSE RECORD!":CR(C)=T
150 FORI=0TO1000:NEXT:C=C+1:Q=Q+T:IFC=5THEN180
160 GOTO250
170 REM ***** ALL CLEAR *****
180 PLAY"l8gggefffcgggefffcggeeffccgefcc1.."
190 LOCATE8,9:PRINT"A L L  C L E A R"
200 LOCATE9,7:PRINT"TOTAL TIME "Q
210 LOCATE9,8:PRINTTAB(15)
220 IFT=<ARTHENLOCATE9,8:PRINT"TOTAL RECORD!!":AR=Q:C=0
230 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO380
240 REM ***** DISPLAY 2 *****
250 GOSUB620:FORI=0TO4:LOCATE12-I,10+I:PRINTL$(I):NEXT
260 COLOR1:LOCATE7,3:PRINT"TOTAL RECORD "AR
270 COLOR3:LOCATE14,4:PRINT"COURSE"C+1
280 COLOR1:LOCATE6,5:PRINT"COURSE RECORD "CR(C)
290 LOCATE15,7:PRINT"TIME"
300 COLOR3:LOCATE28,8:PRINTG$(0):G=-.5
310 FORI=0TO4:L(I)=0:NEXT:M=0:PLAY"l64"
320 FORI=0TO5:LOCATE12,9:PRINT"COURSE"C+1:FORJ=0TO5-I:PLAY"a32":NEXT
330 LOCATE12,9:PRINTSPC(8):NEXT:GOTO 30
340 REM ***** GAME OVER *****
350 LOCATE11,8:PRINT"COURSE OUT":PLAY"r","d1":FORI=0TO500:NEXT
360 LOCATE8,9:PRINT"G A M E  O V E R":PLAY"l8ggcffceecc1.."
370 FORI=0TO1500:NEXT
380 CLS:COLOR2:LOCATE8,2:PRINT"TOTAL    RECORD"
390 COLOR3:LOCATE18,3:PRINTAR
400 FORI=0TO4:COLOR2
410 LOCATE8,I*2+4:PRINT"COURSE"I+1" RECORD":COLOR3
420 LOCATE18,I*2+5:PRINTCR(I)
430 NEXT
440 IFINKEY$<>""THEN440
450 COLOR4:LOCATE10,15:PRINT"PUSH  SPACE";
460 IFSTRIG(0)=1THENC=0:Q=0:COLOR3:GOTO250
470 IFINKEY$=CHR$(13)THENCOLOR3:GOTO250
480 GOTO460
490 REM ***** DIMENTION *****
500 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:COLOR1:M=0:AR=672
510 DIMO(4),A(5,50),L$(4),L(4),G$(2),CR(4)
520 PLAY"s0m15000l64o5t255","s8m60l64t255"
530 CLS:LOCATE11,0:PRINT"ど らいぶ"
540 COLOR3:LOCATE22,1:PRINT"by まき・ろうえる"
550 CONSOLE2
560 FORI=0TO4:READO(I):FORJ=1TOO(I):READA(I,J):NEXTJ,I
570 FORI=0TO4:READCR(I):NEXT
580 FORI=0TO4:READL$(I):NEXT
590 FORI=0TO2:READG$(I):NEXT
600 RETURN
610 REM ***** DISPLAY 1 *****
620 CLS:LOCATE0,15:PRINT"...................................";
630 PRINT"----------------------------------";
640 PRINT"----------------------------------";
650 PRINT"==================================";
660 PRINT"==================================";:COLOR1
670 LOCATE27,7:PRINT"Gear":LOCATE15,15:PRINT"^";:COLOR3:RETURN
680 REM ***** DATA *****
690 DATA10,5,-5,10,-6,1,-5,1,-7,10,-10
700 DATA18,-8,3,-4,5,-5,6,-4,4,-8,2,-3,9,-5,6,-4,2,-1,8
710 DATA12,10,-10,11,-6,5,-5,9,-15,9,-1,2,-3
720 DATA16,2,-4,8,-6,7,-9,8,-4,9,-6,7,-5,9,-2,3,-3
730 DATA14,-12,10,-8,6,-4,2,-7,4,-3,7,-8,12,-3,9
740 DATA 82,123,135,156,176
750 DATA... ...,---   ---,---     ---
760 DATA===       ===,====      ===
770 DATALow,2nd,3rd
```

★サザエさんは，年をとらないことで有名？ですが，うちのサザエさんは，年をとっています。それは，テレビが古いもんで…。(奈良県大和郡山市・**金山洋士12才**)……【**影**：グリーン・モニタで見ている私はどうするんだ!!】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用



クワーティー
QWERTY

川原　保則

ストーリー

やっとの思いでアステロイドをぬけ，町に帰り着いたが，町はシーンとしていて，暗い雰囲気が漂っていた。町の人の話によると，ある日突然やってきたクワーティーによって，国じゅうの若者が捕えられたということだった。そこで俺は，長旅の疲れも忘れ，クワーティーを倒すために旅立っていった。

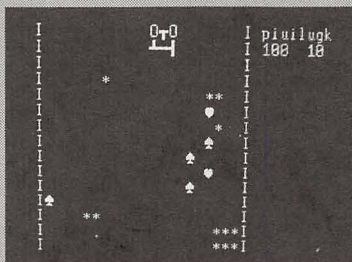
遊びかた

このゲームは，一つの面が二つのシーンにわかれています。

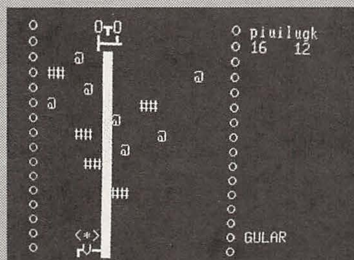
はじめは，プレイヤーをカーソル・キーで動かし，岩(＊)にぶつからないようにひたすらアイテムを取っていきます。ある程度進むと，戦闘シーンへと移ります。このときは，スペース・キーでビーム，↑キーでフラッシュの攻撃ができますが，体力(左側の数字)が減ります。戦闘シーンのときは，体

QWERTY
Asteroid Escape II
. . . PLAYER
♥ . . . LIFE UP
♠ . . . STR UP
? . . . ???
PUSH ANY KEY

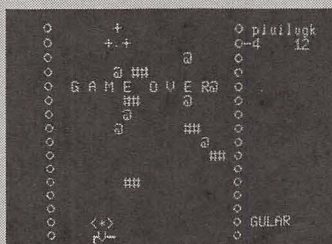
▲《写真1》タイトル画面。一番上の大きなキャラクターが自機です



▼《写真2》岩（＊）をよけながら，♥や♠をどんどん取っていこう!!



▲《写真3》戦闘モードに入ったゾ!!敵の攻撃をよけながらレーザー発射!



▼《写真4》岩や敵の弾に当たると体力が減ってゆき，0以下になるとゲーム・オーバー

《第1表》変数表

I，J	ループ
R	面数
X	自分の座標
L	自分の体力
LM	自分の体力の限界値
ST	自分の強さ
RE	自分の体力の回復量
XX	敵の座標
TL	敵の体力
TS	敵の強さ
P	障害物に当たったかどうか
A$( )～E$( )	それぞれのキャラクター

QWERTYのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1270
20 REM ●●● めいん 1 ●●●
30 CLS:CONSOLE 2,14
40 W$=W$(R-1):FOR I=0 TO 14:LOCATE 22,I:PRINT W$:NEXT
50 LOCATE 24,0:PRINT N$:LOCATE 5,5:PRINT "R O U N D "R
60 FOR I=0 TO 300:NEXT:LOCATE 5,5:PRINT SPC(15):GOSUB 1710
70 FOR I=0 TO 127
80 R(I)=RND(1)*18+2
90 P=PEEK(&H8240+X)+PEEK(&H8241+X)+PEEK(&H8242+X)-96
100 LOCATE 22,15:PRINT W$
110 IF I>110 THEN FOR J=0 TO 30:NEXT:GOTO 140
120 A=RND(1)*6:IF G>14 THEN A=6:G=G-15
130 LOCATE RND(1)*19+1,14:PRINT E$(A)
140 LOCATE 23,1:PRINT INT(L)TAB(28)INT(ST)
150 LOCATE X,0:PRINT CC$:X=S(X+V(STICK(0)))
160 LOCATE X,0:PRINT B$(IAND1):IF P=0 GOTO 230
170 IF P<>97 GOTO 200
180 L=L+5:G=G+1:LM=LM+2:IF L>LM THEN LM=LM+5:L=LM
190 PLAY "O6CB":GOTO 230
200 IF P=96 THEN PLAY "O6BA":ST=ST+.2:G=G+1:GOTO 230
210 IF P=31 THEN PLAY "O6DEG":RE=RE+.1:GOTO 230
220 PLAY "O3DC":L=L-R-4:IF L<0 GOTO 790
230 SOUND 10,16:NEXT
240 REM ●●● めいん 2 ●●●
250 LOCATE 22,15:PRINT W$;:FOR I=0 TO 13:R(I+128)=R(I):NEXT
260 C1=R-1:C=C1+C1:TL=R*150:TS=R+5:XX=9:B=0:D$(1)=C$(C1):AA=23
```

★やっぱりポケコンでザ・ベスト・プログラマーをめざすのはむずかしいんでしょうかねえ。(群馬県伊勢崎市・栗原　昭17才)……【編：そんなことはありませんよ!!おもしろいプログラムをどしどし送ってくださいネ!!】

力はだんだんと増えていきます。敵の体力は表示されませんが，もう少しで倒せるときは緑色に変わります。

敵をやっつけると１面クリアです。自分の体力がなくなると，ゲーム・オーバーです。また，名前を入れずに，リターン・キーを押すと，コンティニューができます。

プログラムについて

今回も，スピード・アップの努力をしましたが，それほど速くはなりませんでした。また今回は，エンディングに力を入れました。コンティニューをくり返せば，誰でも見れると思いますので，ぜひ見てください。エンディングの後にでてくる点数はただのオマケです。

最後に

今回でもうオールＢＡＳＩＣのネタがなくなってしまいましたので，つぎからは，機械語も使ったものをだしたいと思います。

★　　　★



編：こういうノーマル・キャラのゲームもなかなか楽しめるもんですね。

Dr.D：たしかにＸ１などでは自作キャラがいとも簡単に作れるからノーマル・キャラのゲームはあまり見かけんな。

影：でもキャラクターのイメージがわかないのだ。

```
270 LØCATE 24,14:PRINT N$(C1):GØSUB 1730:FØR I=0 TØ 30
280 LØCATE 9.14:PRINT CC$;:LØCATE 9.14:PRINT A$(C);:NEXT
290 GØSUB 1750
300 CONSØLE ,14:IF L*STRIG(0)<2 GØTØ 340
310 REM O● ぴ゛いむ ●O
320 L=L-2:SØUND 9,13:LINE (X*8+8,24)-STEP(0,167),2:SØUND 9,0
330 LØCATE X+1,2:PRINT Đ$;:IF ABS(X-XX)<2 THEN TL=TL-ST
340 IF L<30 ØR STICK(0)<>1 GØTØ 400
350 REM O● ふらっしゅ ●O
360 PLAY "Ø6CEGBCEGBCEGBCEGB":CØLØR 2:LINE (0,0)-(176,192),,BF
370 FØR I=2 TØ 13:LØCATE 1,I:PRINT SPC(21):NEXT:CØLØR 1
380 LINE-(0,0),,BF:SØUND 10,16:TL=TL-ST*7:L=L-30:FR=FR+2
390 REM O● めいん 2 つづ゛き ●O
400 LØCATE X,0:PRINT CC$:X=S(X+V(STICK(0)))
410 LØCATE X,0:PRINT B$(Z)
420 IF P THEN L=L-TS:PLAY "Ø3ĐC":SØUND 10,16
430 LØCATE XX,14:PRINT CC$;
440 XX=XX+V:IF XX=1 ØR XX=19 ØR RND(1)<.2 THEN V=-V
450 CØLØR 1-(TL<30)*2:LØCATE XX,14:PRINT A$(C+Z);:CØLØR 1
460 P=PEEK(&H8240+X)+PEEK(&H8241+X)+PEEK(&H8242+X)-96
470 CONSØLE ,12:LØCATE R(B).13:PRINT Đ$(Z):B=(B-1)ANĐ127
480 LØCATE 22,13:PRINT W$;
490 ØN C1+1 GØSUB 560,590,600,620.650.720.750
500 L=L+RE:IF L>LM THEN L=LM
510 LØCATE 23,1:PRINT INT(L)" "
520 IF TL<0 GØTØ 850
530 IF L<0 GØTØ 790
540 Z=1-Z:GØTØ 300
550 REM ●●● てきの こうげ゛き ●●●
560 Đ=9-Z*3:A=R(B+13-Đ):IF SCREEN(A,Đ)=32 THEN RETURN
570 LØCATE A.Đ:PRINT "  "
580 A=A+SGN(X-A):LØCATE A,Đ:PRINT"<>":R(B+13-Đ)=A:RETURN
590 LØCATE R(B),8:PRINT "@":RETURN
600 Đ=2-Z:LØCATE R(B+Đ),13:PRINT "|";
610 LØCATE R(B+Đ+2),13:PRINT "|";:RETURN
620 A$="XXX":IF Z THEN A$="-_-"
630 P=P+PEEK(&H8240+X)+PEEK(&H8241+X)+PEEK(&H8242+X)-96
640 LØCATE R(B+1),13:PRINT A$:LØCATE 22,13:PRINT W$;:RETURN
650 IF Z GØTØ 690
660 A=R(B+7):IF PEEK(&H82C0+A)-32 THEN LØCATE A-1,6:PRINT"[I]"
670 A=R(B+9):IF PEEK(&H8280+A)=32 THEN RETURN
680 LØCATE A-3-(A<3),4:PRINT"-=<I>=-":RETURN
690 LØCATE R(B+6),7:PRINT"●"
700 A=R(B+8):IF PEEK(&H82A0+A)-32 THEN LØCATE A-2,5:PRINT"<(I)>
710 RETURN
720 Đ=7+Z*3:A=R(B+13-Đ)+1:IF SCREEN(A.Đ)=32 THEN RETURN
730 PLAY "Ø6A":LINE (A*8,0)-STEP(0,Đ*12),2:LINE-(A*8,0),1
740 SØUNĐ 10,16:P=P+PEEK(&H8200+A)-32:RETURN
750 IF Z THEN RETURN
760 Ø=1-Ø:A=XX+1:IF Ø THEN A=AA:AA=X+1
770 PLAY "Ø6A":LINE(A*8,0)-(XX*8+8,179),Ø+Ø+2:LINE-(A*8,0),1
780 P=P+PEEK(&H8200+A)-32:SØUNĐ 10,16:RETURN
790 REM ●●● しんじ゛ゃった ●●●
800 PLAY "":FØR I=0 TØ 500:NEXT:FØR I=0 TØ 49:PLAY "Ø6B64A64"
810 LØCATE X,0:PRINT A$(14+(IANĐ1));:NEXT
820 LØCATE 3,4:PRINT "G A M E  Ø V E R"
830 FØR I=0 TØ 1500:NEXT:GØTØ 1370
840 REM ●●● くりあ* ●●●
850 PLAY "":FØR I=1 TØ 500:NEXT:CONSØLE ,14:FØR I=0 TØ 49
860 PLAY "Ø6B64A64":LØCATE XX,14:PRINT A$(14+(IANĐ1));:NEXT
870 FØR I=0 TØ 300:NEXT:R=R+1:IF R<8 GØTØ 30
880 REM ●●● えんでぃんぐ ●●●
890 FØR I=2 TØ 15:LØCATE 1.I:PRINT SPC(21);:NEXT
900 PØKE &HE400,X:PØKE &HE401,(CØ+FR)ANĐ255
910 CLEAR:ĐIM R(15),Z(30),A$(3),B$(16),C$(1):B=0:Z=0
920 FØR I=0 TØ 30:Z(I)=IANĐ15:NEXT:S=1:A$=CHR$(29)
930 W$="]"+A$+CHR$(31)+"]"+CHR$(13)+"["+A$+CHR$(30)+"["
940 A$(0)="Ø─Ø":A$(1)="├─┴":A$(2)="┴─┤":A$(3)="Ø─Ø"
950 A$=A$+A$+A$+CHR$(31):C$="   "+A$+"   ":C$(0)="Ø┬Ø"+A$+"├─┴"
960 C$(1)="Ø┬Ø"+A$+"┴─┤"
970 X=PEEK(&HE400):B=297:RESTØRE 1950:FØR I=0 TØ 13:READ A$
980 LØCATE X,I:PRINT C$:LØCATE X.I+1:PRINT C$(IANĐ1);
990 B$=" [ ":FØR J=1 TØ 19:B$=B$+CHR$(B-ASC(MIĐ$(A$,J))):NEXT
1000 B$(I)=B$+" ]":NEXT
1010 FØR I=1 TØ 2:SCREEN ,I,1:CONSØLE 0,16:CLS
1020 FØR J=0 TØ 7:LØCATE 22.J+J:PRINT W$:NEXT:NEXT:RESTØRE 1870
1030 FØR I=1 TØ 24:IF I<3 ØR I>17 THEN Z=10+(I>17)*5:GØTØ 1070
1040 Z=12-I:IF Z<5 THEN Z=5
1050 CONSØLE Z,10-Z:LØCATE 31,9:PRINT B$(I-3);
1060 SCREEN ,1,2:CONSØLE Z,10-Z:LØCATE 31,9:PRINT B$(I-3);
1070 READ A$,B$:IF A$="#" THEN RESTØRE 1870:GØTØ 1070
1080 PLAY A$,B$:Q=(ZANĐ1)*2:FØR J=0 TØ 5:IF JANĐ1 GØTØ 1110
1090 R(A)=RNĐ(1)*19+1:IF I>21 THEN R(A)=0
1100 R(Z(A+1))=R(A)
1110 IF I>21 THEN FØR B=0 TØ 25:NEXT
1120 SCREEN ,S,3-S:CONSØLE 0,Z:S=3-S:LØCATE 31,Z-1:PRINT " "
1130 LØCATE 22.Z-2:PRINT W$
1140 B=R(Z(A+Z-1)):IF B THEN LØCATE B,Z-2:PRINT A$(Q+S-1)
1150 B=R(Z(A+Z)):IF B THEN LØCATE B,Z-1:PRINT A$(S+1-Q);
1160 B=10+(I-16)*(I>16):IF B<5 THEN B=5
1170 CONSØLE B,16:IF I<2 ANĐ I>16 THEN CONSØLE 5
1180 LØCATE 0,15:PRINT:CONSØLE B:PRINT:LØCATE 22.14:PRINT W$
1190 B=R(Z(A+15)):IF B THEN LØCATE B,14:PRINT A$(S-1)
1200 IF R(A) THEN LØCATE R(A).15:PRINT A$(S+1);
1210 A=Z(A+1):NEXT:NEXT
1220 A=100-PEEK(&HE401)
1230 A=-(A>0)*A:SCREEN ,S:LØCATE 6,9:PRINT "SCØRE";A
1240 LØCATE 3,4:PRINT"G A M E  Ø V E R"
1250 FØR I=0 TØ 3000:NEXT
1260 REM ●●● しょき せってい ●●●
1270 CLEAR 1500:PLAY "SC"
1280 ĐIM R(141),A$(15),B$(1),C$(6),Đ$(1),E$(6),N$(6),V(8),S(20)
1285 ĐIM W$(6):A=0:L=0:X=0:B=0:Đ=0:XX=0:Z=0:P=0
1290 FØR I=0 TØ 20:S(I)=I+(I=20)-(I=0):NEXT:V(3)=1:V(7)=-1:V=2
1300 A$=CHR$(29):A$=A$+A$+A$+CHR$(31)
1310 FØR I=0 TØ 15:READ B$,C$:A$(I)=B$+A$+C$:NEXT
1320 FØR I=0 TØ 1:READ B$,C$:B$(I)=B$+A$+C$:NEXT
1330 FØR I=0 TØ 6:READ C$(I),N$(I),B$,E$(I)
1340 W$(I)=B$+CHR$(13)+B$:NEXT:CC$="   "+A$+"   "
1350 A$=" "+CHR$(29)+CHR$(31):FØR I=0 TØ 13:Đ$=Đ$+A$:NEXT
1360 REM ●●● たいとる ●●●
1370 FØR I=1 TØ 2:SCREEN 1.I,2
1380 CONSØLE 0,16,0,0:CØLØR 1,0,1:CLS:NEXT:SCREEN ,1:LØCATE 0.5
1390 PRINT "                           "
1400 PRINT "     QWERTY                "
1410 PRINT "                           "
1420 FØR I=1 TØ 30:SCREEN ,,1:FØR J=1 TØ I:NEXT
1430 SCREEN ,,2:FØR J=I TØ 30:NEXT:NEXT:SCREEN ,,1
1440 FØR I=0 TØ 300:NEXT:FØR I=0 TØ 4:LØCATE 0.15:PRINT:NEXT
1450 LØCATE 13.3:PRINT"Asteroid Escape ][
1460 LØCATE 7,4:PRINT B$(0)" . . . PLAYER
1470 RESTØRE 1840:FØR I=4 TØ 6
1480 READ A$:LØCATE9.I+I-1:PRINTE$(I)" . . . "A$:NEXT
1490 LØCATE 9,14:PRINT "PUSH ANY KEY":EXEC &H1058:A=1:B=0
1500 LØCATE 7,4:PRINT B$(B):B=1-B:FØR I=0 TØ 7
1510 IF PEEK(&HFĐ1B)=3 ØR A=0 GØTØ 1540
1520 READ A$:IF A$="#" THEN RESTØRE 1850:GØTØ 1520
1530 PLAY A$,"R2.":A=0
1540 IF PEEK(&HFĐ1B)=3 THEN A=1
1550 IF INKEY$="" THEN NEXT:GØTØ 1500
1560 REM ●●● なまえ いれ ●●●
1570 EXEC &H1BB3:CLS:LØCATE 7,3:PRINT "INPUT YØUR NAME"
1580 LØCATE 9,6:PRINT "[        ]":LØCATE 9.9:PRINT "MØVE <= =>
1590 LØCATE 5,11:PRINT "PUSH RETURN TØ END"
1600 EXEC &H1058:X=9
1610 LØCATE X.7:PRINT " ^ "
1620 A$=INKEY$:IF A$="" GØTØ 1620
1630 EXEC &H1058:A=ASC(A$)
1640 IF A>31 THEN LØCATE X+1,6:PRINT A$:X=X+1+(X=16):GØTØ 1610
1650 X=X+(X>9 AND A=29)-(X<16 AND A=28):IF A<>13 GØTØ 1610
1660 A$=N$:N$="":FØR I=10 TØ 17:N$=N$+CHR$(SCREEN(I.6)):NEXT
1670 CLS:PLAY "V13L32":X=10
1680 IF N$="        " AND R THEN L=LM:N$=A$:CØ=CØ+10:GØTØ 30
1690 R=1:LM=100:L=LM:ST=10:RE=.3:CØ=0:FR=0:GØTØ 30
1700 REM ●●● B.G.M.? ●●●
1710 SØUNĐ 5,2:SØUNĐ 4.10:SØUNĐ 7,56:SØUNĐ 10,16:SØUNĐ 13,8
1720 SØUNĐ 11.128:SØUNĐ 12,4:RETURN
1730 SØUNĐ 10,16:SØUNĐ 13,14:SØUNĐ 11,20:SØUNĐ 12,0:SØUNĐ 5,7
1740 SØUNĐ 4,111:RETURN
1750 SØUNĐ 4.0:SØUNĐ5,13:SØUNĐ 7,56:SØUNĐ 10,16:SØUNĐ 13.12
1760 SØUNĐ 11,0:SØUNĐ 12,5:SØUNĐ 3.1:SØUNĐ 2.0:RETURN
1770 REM ●●● でーた ●●●
1780 ĐATA (T),_=-,(T),-=_,<*>,┌V─,<*>,─V┐,o=o,┘ └,o=o,└ ┘
1790 ĐATA V_v,dWb,v_V,dWb,q┬p,┌#─,q┬p,─#┐,",X'",",X'"
1800 ĐATA "'X,","'X,",W_w,_#-,w_W,-#_,+ +," + "," + ",+ +
1810 ĐATA Ø┬Ø,├─┴,Ø┬Ø,┴─┤
1820 ĐATA <>,ELEC,I,***,##,GULAR,o,**,|,INVE,H,*,_-_,ASES,#,*
1830 ĐATA =,BØM,X,♥,<+>,GEZI,^,♠,◆◆◆,QWERTY,□,?
1840 ĐATA LIFE UP,STR UP,???
1850 ĐATA TLSM10000Ø3GØCØ3GØĐ,Ø3GØĐ+Đ+8Đ8C,Đ8Đ+8FF8Đ+8Đ,CĐ2Ø3G
1860 ĐATA Ø3GØCØ3GØĐ,Ø3GØĐ+FG,Đ+ĐĐ8C8Ø3B,GØC2,,#
1870 ĐATA T150V13L8ØĐ1,AF+4A,T150L8Ø2SM5000Đ4,ĐA4,Đ4Đ4ĐA4Đ4
1880 ĐATA C+1,AF+4A,C+4,C+A4,C+4C+4C+A4C+4
1890 ĐATA Ø3B1R4B4ØC+4Đ4,Ø1B4,BF4,B4B4BF4B4
1900 ĐATA A4,G1,R8,Ø2A4,AC4,A4A4AB4A4
1910 ĐATA Đ1,AF+4A,Đ4,ĐA4,Đ4Đ4ĐA4Đ4
1920 ĐATA C+1,AF+4A,C+4,C+A4,C+4C+4C+A4C+4
1930 ĐATA Ø3B1ØC+1,Ø1B4,BE4B4Ø2C4,CØ1F4Ø2C4
1940 ĐATA Đ1,,R,Đ4,ĐØ1AA4Ø2Đ4Đ4ĐØ1A4Ø2Đ4,#,#
1950 ĐATA "*あ*,*@*ゃお*Fきえか*リメとラ"
1960 ĐATA "ュミ*?*;.>Kょ1●リメとラ1ミ*"
1970 ĐATA "@*ゅ6<KIH*6*リメとラ1ミ*@"
1980 ĐATA "ゅさか7G*E*E6C*いおょこF*ゅ"
1990 ĐATA ":こIぃ*えあ*@*,か5*C*EゅK"
2000 ĐATA "っ72/F*きI●Iあょ,*@*;1さ"
2010 ĐATA "IH*6●ぇ/ぇK/*@*うぇKあ*@"
2020 ĐATA "6E*C*うお1Gあ*っEうK*FKぃ"
2030 ĐATA "Iぃ*っかゅF●っ@*あC*C*<きー"
2040 ĐATA "うK*39うKおこIぃ*********"
2050 ĐATA "*っ@*<きー*うK*きG:FK6*G"
2060 ĐATA "GKあ*っE」*き@1ĐうK2*>ょゅ"
2070 ĐATA "=K1*@*5ゃ2う*Đ*>EEぃ*」"
2080 ĐATA "ゃっKゅIぃ*************"
2090 REM <<<(((([[[IIII]]]]))))>>>
2100 REM <      Q W E R T Y      >
2110 REM <   MØDE:2 PAGE:2 イロ >
2120 REM <     '88 3/3      Iホ >
2130 REM <<<(((([[[IIII]]]]))))>>>
```

★ぼくは，ナムコのスイートランドで，あめやガムやビスケットを１コインで17個落とした強者です。（兵庫県三原郡・３四郎17才）……【影：私は，店員の目を盗んで機械をゆらして，よけい取りにくくしたことがあるゾ!!】

作品No.6-25

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

かわいらしいメルヘン・ゲーム

TWINKLING STARS
（トゥインクリング スターズ）

—New Version—

甲斐　亮



ストーリー

天変地異によって，夜空の星々の位置が乱れてしまいました。神の側（ゴッド・サイダー）の人間であるあなたは，この森羅万象の根本を揺るがすような異変に伴って生じる世の中の争乱を静めるために，星々をもとの位置にもどさねばならない（強引なストーリーだと自分でも思う）。

ゲーム内容

主人公（天使みたいなかっこうをしている）を動かしてすべての緑色の星を，星の形をした型にはめて輝いた状態にすれば面クリアです。

ブロックは自分の思いどおりに押して動かせますが，リンゴや緑色の星は，一度押すと，何かにぶつかるまで止まりません。また，ブロックに，リンゴや緑色の星がぶつかると，ブロックは消えてしまいます。

リンゴやブロックを利用して，うまく緑色の星を動かして型にはめて合計10の星座（全10面）を復活させればハッピー・エンドで，感動(？)のエンディングが見れます。

なお，プレイヤーの移動はカーソル・キーで，失敗したときの自殺がスペース・キーです。

プログラムについて

じつは，このゲーム。以前投稿して没になったものを改良し，プログラムを追加したものです。

改良した点

①リストに一部ムダな部分があったが，それを発見し，カットした。②あまり意味のなかった時間制限をなくし，論理式を用いてスピード・アップを行なった。③面データを変更し，難易度を格段にあげた。④前回は面データを圧縮しすぎて，とっても見づらかったので，今回は見やすい形式にした。⑤デモ・エンディングなどを追加した。

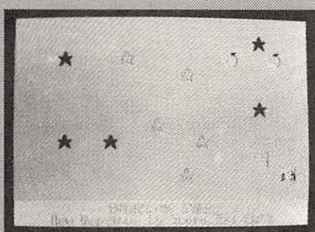
ＲＥＭ文をたくさん入れておいたので，なにをやってるかは，だいたいわかると思います。

最後に

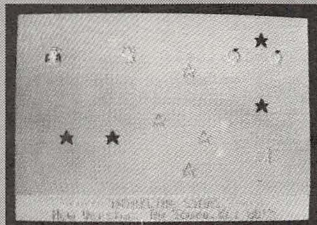
プログラムは，**リスト１**をロード，ＲＵＮすれば，自動的に**リスト２**を読み込み，ＲＵＮします。

《第１表》変数表

ＳＴ	ステージ数
ＰＸ，ＰＹ，ＰＣ	キャラクターをＰＵＴするＸ座標，Ｙ座標，表示するキャラクター番号
Ｘ，Ｙ	自分のＸ座標，Ｙ座標
Ｘ１，Ｙ１	自分のＸ方向の移動量，Ｙ方向への移動量
Ｘ２，Ｙ２	自分のＸ座標，Ｙ座標にそれぞれの移動量を加えたもの
Ｘ３，Ｙ３	Ｘ２，Ｙ２にさらにそれぞれの移動量を加えたもの
ＸＸ，ＹＹ	自分の消去用に用いるもとの自分の位置
Ｐ(Ｘ，Ｙ)	ゲーム画面上に何があるかの配列
Ｃ	ステージ・データ読み込みのための変数
Ｎ＄	ステージ(星座)の名前
ＳＳ	そのステージにある星の数
Ｒ１	そのステージ・データの数
Ｒ２	そのステージ・クリア時のラインを引くときに用いるデータの数
ＤＸ	ステージ(星座)の名前を表示するときの座標に加えるＸ座標の値



▲《写真１》ゲーム・スタート!!最初は，カシオペア座を復活させます



▼《写真２》こうやって，緑の星を型にはめ込めば星が輝きだします



▲《写真３》星を全部型にはめ込めば，ラウンド・クリアです



▼《写真４》はまってしまったら，スペース・キーを押してください

PC-6001 mkII

★かえ歌：焼イモくわえたつぐ美さん，追いかけて，裸でかけてく，変態～の影さん～♪(広島市・**伊藤純尚14才**)
……【**編**：♪みんなが怒ってる～，編集長も怒ってる～，ルールルルルッルー！影さん逃げだしたー！】

《リスト1》TWINKLING STARSのデータ・リスト

```
10 REM ---------------------------------
20 REM     [[[[ TWINKLING STARS ]]]]
30 REM         New Version  LIST 1
40 REM ---------------------------------
50 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0
60 COLOR 16,1,1:CLS:LI=1010:AD=&HD000
70 PRINT "DATAを、セットしています。ちょっと、まってね。"
80 SU=0
90 FORI=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
100 POKE AD+I,A:SU=SU+A:NEXT:READ A$
110 A=VAL("&H"+A$)
120 IF (SU AND 255)<>A THEN 160
130 AD=AD+16:LI=LI+10
140 IF AD>&HD23F THEN 170
150 GOTO 80
160 PRINT "DATA ERROR IN";LI:END
170 CLS:PRINT "WAIT A MINUTE."
180 PRINT "NOW LOADING MAIN PROGRAM..."
190 A$="CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
200 FORI=1 TO LEN (A$)
210 POKE &HF000+I,ASC(MID$(A$,I,1))
220 NEXT
230 POKE &HFB8D,1:POKE &HFB8E,&HF0
240 POKE &HFA32,LEN(A$)
1000 REM ----------- DATA -------------
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F0
1040 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F0
1050 DATA 0F,F0,00,02,07,E7,0F,F2,0D,B4,0D,B8,0F,F0,4F,E2,A6
1060 DATA 3F,F4,5F,FA,3F,F4,47,E2,07,E0,07,E0,3E,7C,3E,7C,2A
1070 DATA F0,0F,FF,FD,F8,18,F0,0D,F2,4F,F2,4F,90,19,08,20,5B
1080 DATA 18,D0,1C,90,19,70,02,00,3C,1C,78,1E,FF,FF,FF,FF,09
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1110 DATA FE,FF,FC,7F,FC,7F,F8,3F,F8,3F,00,01,80,03,C0,07,AC
1120 DATA E0,0F,E0,0F,C1,07,C3,87,C7,C7,9F,F3,FF,FF,FF,FF,0C
1130 DATA 01,00,02,80,02,80,04,40,04,40,F8,3E,40,04,20,08,2F
1140 DATA 10,10,11,10,22,88,24,48,38,38,60,0C,00,00,00,00,33
1150 DATA FE,FF,FD,7F,FD,7F,FB,BF,FB,BF,07,C1,BF,FB,DF,F7,C1
1160 DATA EF,EF,EE,EF,DD,77,DB,B7,C7,C7,9F,F3,FF,FF,FF,FF,BD
1170 DATA 00,00,01,00,01,00,1F,78,3F,FC,7F,FE,7F,FE,7F,FE,4B
1180 DATA 7F,FE,7F,FE,3F,FC,3F,FC,1F,F8,0E,F0,00,00,00,00,85
1190 DATA FF,83,FE,07,FE,CF,FE,F7,F7,7B,DF,FD,DF,F9,FF,FB,69
1200 DATA DF,BD,C2,AD,E9,17,F0,07,E0,07,F9,0F,FF,FF,FF,FF,ED
1210 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F0
1220 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F0
1230 DATA F7,F7,F7,F7,F7,F7,00,00,BF,BF,BF,BF,BF,BF,00,00,44
1240 DATA FD,FD,FD,FD,FD,FD,00,00,EF,EF,EF,EF,EF,EF,00,00,88
1250 DATA 21,08,13,90,03,80,C7,C6,07,C0,FF,FE,7F,FC,3F,F8,52
1260 DATA 1F,F0,1F,F0,3E,F8,3C,78,38,38,60,0C,04,40,08,20,50
1270 DATA DE,F7,EC,6F,FC,7F,38,39,F8,3F,00,01,80,03,C0,07,9E
1280 DATA E0,0F,E0,0F,C1,07,C3,87,C7,C7,9F,F3,FB,BF,F7,DF,A0
1290 DATA 2A,00,E0,CB,25,7C,11,80,02,26,00,FE,00,C8,3D,19,4B
1300 DATA 18,F9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11
1310 DATA 06,10,1A,77,13,23,1A,77,13,23,C5,01,26,00,09,C1,5A
1320 DATA 10,F0,01,80,1D,09,06,10,1A,77,13,23,1A,77,13,23,4B
1330 DATA C5,01,26,00,09,C1,10,F0,C9,00,00,00,00,00,00,00,7F
1340 DATA 3A,02,E0,E5,21,00,D0,11,40,00,FE,00,28,04,19,3D,C3
1350 DATA 18,F8,EB,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,A5
1360 DATA CD,C0,D1,CD,10,D2,C3,E0,D1,00,00,00,00,00,00,00,81
```

《リスト2》TWINKLING STARSのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ---------------------------------
20 REM            MAIN PROGRAM
30 REM ---------------------------------
40 SCREEN 4,2,2:COLOR 3,3,5:CLS:SCREEN 1,1,1:CLS
50 PLAY "V12T15006L8","V12T15004L8"
60 DIM P(19,10):AD=&HE000:ST=1
70 GOSUB 900:SCREEN 4,2,2
80 SOUND 7,&HFC:SOUND 8,13
90 FORI=1 TO 50:SOUND 0,I:SOUND 0,I+15
100 PSET(INT(RND(1)*16)+X*16,INT(RND(1)*16)+Y*16),2:NEXT:SOUND 0,0
110 LINE (X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),2,BF
120 PX=X:PY=Y:PC=1:GOSUB 880:PLAY "CDEDEF4","CDEDEF4"
130 REM ----------- MAIN -------------
140 IF STRIG(0)=1 THEN 830
150 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):Y1=(S=1)-(S=5)
160 XX=X:YY=Y:X2=X+X1:Y2=Y+Y1
170 PP=(X2<0)+(X2>19)+(Y2<0)+(Y2>10):IF PP<>0 THEN X1=0:Y1=0:GOTO 500
180 ON P(X2,Y2)+1 GOTO 200,200,220,500,220,410,500
190 REM ------------ なにもなし -------------
200 X=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO 500
210 REM ------- りんご か ほし を おした -------
220 P=P(X2,Y2)
230 X3=X2+X1:Y3=Y2+Y1
240 PP=(X3<0)+(X3>19)+(Y3<0)+(Y3>10):IF PP<>0 THEN 500
250 ON P(X3,Y3)+1 GOTO 270,270,500,310,500,380,500
260 REM     [[ ------- なにもなし ------- ]]
270 PX=X2:PY=Y2:PC=0:GOSUB 880
280 X2=X2+X1:Y2=Y2+Y1:PX=X2:PY=Y2:PC=P:GOSUB 880
290 PLAY "E","C":GOTO 230
300 REM     [[ ------ ほしにあたった ------ ]]
310 IF P=2 THEN 330
320 PX=X2:PY=Y2:PC=4:GOSUB 880:GOTO 500
330 PX=X2:PY=Y2:PC=0:GOSUB 880
340 PX=X2+X1:PY=Y2+Y1:PC=6:GOSUB 880
350 PLAY "CDE","CDE":SS=SS-1:IF SS=0 THEN 530
360 GOTO 500
370 REM     [[ ---- ブロックにあたった --- ]]
380 PX=X2+X1:PY=Y2+Y1:PC=0:GOSUB 880
390 PLAY "EDC","CEC":GOTO 500
400 REM ----------- ブロックをおした -----------
410 X3=X2+X1:Y3=Y2+Y1
420 PP=(X3<0)+(X3>19)+(Y3<0)+(Y3>10):IF PP<>0 THEN 500
430 PX=X:PY=Y:PC=0:GOSUB 880
440 IF P(X2+X1,Y2+Y1)<>0 THEN 500
450 X=X+X1:Y=Y+Y1:X2=X2+X1:Y2=Y2+Y1
460 PX=X:PY=Y:PC=1:GOSUB 880
470 PX=X2:PY=Y2:PC=5:GOSUB 880
```

★アクルフ＝ジョニー＝ヴィーツ。これが俺の名だ。アクと呼んでくれ。俺は，この名を気に入ってる。じゃあな。フッ（和歌山県有田郡・Aku 15才）……**【影：フッフッフッ！アクは必ずほろびる運命なのだよ!!】**

```
480 PLAY "C","C":GOTO 500
490 REM ------------ MAIN 2 ------------
500 PX=XX:PY=YY:PC=0:GOSUB 880
510 PX=X:PY=Y:PC=1:GOSUB 880:GOTO 140
520 REM ---------- STAGE CLEAR ----------
530 PLAY"GFEFEDFEDEDC","EFGDEFDEFCDC"
540 READ A$
550 X1=(ASC(LEFT$(A$,1))-65)*16+8
560 Y1=(ASC(RIGHT$(A$,1))-65)*16+8
570 READ A$
580 IF A$="**" THEN 540
590 IF A$="@@" THEN 640
600 X=(ASC(LEFT$(A$,1))-65)*16+8
610 Y=(ASC(RIGHT$(A$,1))-65)*16+8
620 LINE (X1,Y1)-(X,Y),2
630 X1=X:Y1=Y:GOTO 570
640 FORI=1 TO 20:FORJ=1 TO 6:COLOR ,,J:NEXT J,I:COLOR ,,5
650 LINE (50,70)-(270,100),3,BF
660 KANJI (90+DX*8,75),4,N$+"は、よみがえった!"
670 FORI=1 TO 1000:NEXT
680 ST=ST+1:IF ST<>11 THEN SCREEN 1,1,1:CLS:GOTO 70
690 REM ---------- HAPPY END ----------
700 LINE (50,40)-(270,130),1,BF
710 FORI=1 TO 6:READ A$,X,Y,C
720 FORJ=1 TO 2:KANJI (X+J,Y),C,A$:NEXT J,I:PLAY "O5T120"
730 A1$="G16R32G16R32G16R32G16R32G16R32G16R32G16R32"
740 A2$="L4EF5GDE5FCD5EO4BAG"
750 A3$="FG5AGA5BAB5O5CO4BO5C5D"
760 A4$="O4L8A4RABO5CFRFRFED4C2R4"
770 FORI=13 TO 5 STEP -2
780 PLAY "V=I;"+A1$+A2$+A3$+A2$+A4$:NEXT
790 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE 17,9:PRINT "THE END";
800 PLAY "T100V13"+A4$
810 GOTO 810
820 REM ------------ DEAD! ------------
830 COLOR ,,1:LINE (50,70)-(270,100),1,BF
840 PLAY "EDFDGFEGD4","DEFEGFEFD4"
850 KANJI (105,75),4,"YOU ARE DEAD!"
860 FORI=1 TO 1000:NEXT:CLS:COLOR ,,5:GOTO 70
870 REM ---------- CHARA PUT ----------
880 POKE AD,PX:POKE AD+1,PY:POKE AD+2,PC:EXEC &HD230:P(PX,PY)=PC:RETURN
890 REM --------- MAKE SCREEN ----------
900 RESTORE 2010:C=1
910 READ N$,X,Y,SS,R1,R2,DX
920 IF C=ST THEN 950
930 FORI=1 TO R1:READ A$:NEXT
940 FORI=1 TO R2:READ A$:NEXT:C=C+1:GOTO 910
950 LOCATE 15,8:PRINT "STAGE :";ST
960 LOCATE 15+DX,10:PRINT N$;
970 SCREEN 4,2,1:CLS:LINE (0,176)-(320,199),2,BF
980 FORI=1 TO 2
990 KANJI (51+I,172+I),I+2,"----- TWINKLING STARS -----"
1000 KANJI (39+I,182+I),I+2,"New Version. By Touru.Kai 88'3":NEXT
1010 FORI=0 TO 19:FORJ=0 TO 10:P(I,J)=0:NEXT J,I
1020 FORI=1 TO R1:READ A$:FORJ=1 TO 3
1030 A(J)=ASC(MID$(A$,J,1))-65:NEXT
1040 PX=A(1):PY=A(2):PC=A(3)+2:GOSUB 880:NEXT:RETURN
2000 REM ------------ DATA ------------
2010 DATA "カシオペア ざ",18,9,5,13,6,0
2020 DATA QBA,DCA,HCB,OCC,RCC,LDB,QFA,JGB,DHA,GHA,MHB,QID,LJB
2030 DATA HC,LD,JG,MH,LJ,@@
2040 DATA "りゅう ざ",8,5,18,39,21,2
2050 DATA DAC,QAB,SAB,GBA,KBB,PBB,ECA,HCB,LCB,RCB,CDA,GDB,PDA,EEB,MEB
2060 DATA LFA,QFB,SFA,BGA,EGB,NGA,PGB,SGA,CHB,EHA,MHB,IID,PIB,BJB,EJA
2070 DATA GJA,HJA,JJA,KJA,LJA,NJB,QJA,SJA,IKC
2080 DATA BJ,CH,EG,EE,GD,HC,KB,LC,ME,MH,NJ,PI,PG,QF,RC,SA,**,RC,PB,QA
2090 DATA @@
2100 DATA "はくちょう ざ",10,10,9,27,12,1
2110 DATA HAC,IAB,JAC,FBA,PBA,CCC,HCA,SCA,BDA,JDB,PEA,NFB,BGA,DGC,FGB
2120 DATA RGB,JHB,CIA,EIB,RID,BJB,KJB,NJA,PJC,QJC,RJC,SJC
2130 DATA IA,JD,JH,KJ,**,BJ,EI,FG,JH,NF,RG,@@
2140 DATA "くじら ざ",10,9,13,36,17,1
2150 DATA BAC,DAB,FBB,DBA,LBA,OBD,BCB,GCA,ICC,DDA,FDB,TDC,BEB,FEA,JEB
2160 DATA QEB,SEA,DFA,GFB,RFB,DGA,NGB,RGA,BHD,DHA,FHD,DIA,IIA,PIB,SIB
2170 DATA BJC,CJC,GJC,IJA,OKB,QKC
2180 DATA FD,FB,DA,BC,BE,FD,GF,JE,NG,PI,OK,**,NG,QE,RF,SI,@@
2190 DATA "オリオン ざ",5,10,14,35,19,1
2200 DATA IAC,QAB,IBA,LBA,NBB,PBA,SBB,CDB,EDA,GDC,HDB,LDC,IEB,NEA,REB
2210 DATA BFC,EFA,JFB,QFA,EGA,NGB,SGA,BHC,EHA,NHD,EIB,GIA,HIA,JIB,OIC
2220 DATA QIB,IJA,LJB,NJB,PJA
2230 DATA SB,QA,NB,HD,CD,EI,JF,NG,RE,NB,NG,QI,NJ,LJ,JI,**,HD,JF,@@
2240 DATA "おとめ ざ",10,9,7,22,10,2
2250 DATA BBC,EBC,FBA,KBC,LBA,HCB,LCA,OCB,CDC,DEA,EEC,LEB,OEA,BGC,GGB
2260 DATA BHC,EHB,KHB,CJA,JJA,MJB,HKC
2270 DATA HC,EH,GG,KH,MJ,**,KH,LE,OC,@@
2280 DATA "しし ざ",1,9,15,32,22,2
2290 DATA IBA,MBA,RBB,ECA,GCB,OCB,JDD,SDB,TDB,EEA,GEB,JEA,MEB,BFB,OFB
2300 DATA EGB,JGA,KGA,SGA,CHA,IHA,LHA,PHA,SHA,FIB,MIB,QIC,SIA,FJA,JJB
2310 DATA DKB,QKB
2320 DATA DK,FI,EG,GE,GC,ME,OF,MI,JJ,**,BF,GC,**,ME,OC,RB,SD,TD,**,MI
2330 DATA QK,@@
2340 DATA "みずがめ ざ",9,10,9,31,10,0
2350 DATA PAB,SAC,CBA,GBC,HBC,RBB,MDB,BEA,HEC,JEA,KEC,CFB,FFA,MGC,NGB
2360 DATA QGA,TGC,DHC,EHC,HHB,BIA,DIC,EIC,JIB,LIB,PIA,DJC,FJB,HJC,KJA
2370 DATA RJA
2380 DATA CF,FJ,HH,JI,LI,NG,MD,PA,RB,@@
2390 DATA "おおぐま ざ",9,4,17,38,26,1
2400 DATA AAB,LAC,PAB,CBA,HBB,SBA,CCA,MCB,SCA,CDA,SDA,BEB,CEA,EEB,SEA
2410 DATA CFA,NFB,SFA,CGA,FGB,JGB,SGA,CHA,MHB,OHD,SHA,AIB,CIA,IIB,SIA
2420 DATA EJB,MJB,PJB,SJA,TJB,KKC,LKD,RKB
2430 DATA AA,EE,FG,EJ,II,JG,MH,MJ,PJ,RK,TJ,**,BE,EE,**,AI,EJ,**,MH,NF
2440 DATA MC,HB,**,NF,PA,@@
2450 DATA "さそり ざ",9,10,10,26,11,2
2460 DATA GBA,MBC,QBA,SBC,HCC,OCC,SCA,DDB,GDB,PDC,IEB,REB,CFB,GFB,MFB
2470 DATA EHB,QHB,BIA,CIA,GIC,IIA,BJA,DJA,HJA,JJA,OJB
2480 DATA GD,DD,CF,EH,GF,IE,MF,RE,QH,OJ,@@
2490 REM --------- ENDING DATA ----------
2500 DATA "CONGRATULATIONS!",100,35,4
2510 DATA "あなた の かつやくで、 せいざ は もとの",65,50,2
2520 DATA "すがた に もどり、 よのなか にも、 ふたたび",53,65,2
2530 DATA "へいわ が おとずれた。",100,80,2
2540 DATA "Program By Touru.Kai 1988'3",53,95,3
2550 DATA "Special Thanks To M.IWAKIRI",53,110,3
```

★Ｍ５を救うのだ‼（宮城県仙台市・**清野智弘19才**）……【**編**：最近，旧型機種が大ピンチ‼今月はとうとうＦＰをお休みにしてしまいました。BM-Jr，LⅢ，M5，JR，FP，SC，MZ等の旧機種ユーザーのかた！よろしく‼】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

SDIがP6SRに今よみがえる

SPACE(スペース) WAR(ウォー)

羽柴　宏之



はじめに

こんにちは！今回は時間がなくてこんなゲームになってしまいました。どうもすみません。

ゲーム内容

自機を操作して飛んで来るミサイルなどを撃ち落とすのが目的です。敵を破壊しないでいると右のダメージ・メータが増えていき，全部赤くなるとゲーム・オーバーです。だから，できるだけ多く撃ち落としてください。

それと，敵が自機にぶつかるとダメージが大幅に増えます。気をつけてください。

一定機数敵をやっつけるとラウンド・クリアです。

操作方法

操作方法は，少々複雑です。照準はおなじみのカーソル・キーで上下左右に動かします。弾を撃つのは，スペース・キーとここまでは普通のゲームと変わりませんが，自機の操作が少し変わっています。自機はカーソル・キー＋SHIFTキーで上下左右に動きます。つまり，自機と照準は，同時に動かすことができないのです。慣れるまでは，なかなかむずかしいでしょうが，慣れれば，問題ないでしょう。

プログラムの内容

機械語が，前作の「SPREST 2000」('88年3月号)より多くなっています。打ち込んだら必ずセーブしてください。

最後に

時間がな～い！これもすべてドラクエIIIと，ハイドライドIIIのせいだ!!ということで2日で作ったのですが，どうでしょうか？今度はFM音源を割込みで使ってゲーム中に使用したものを送る予定です。

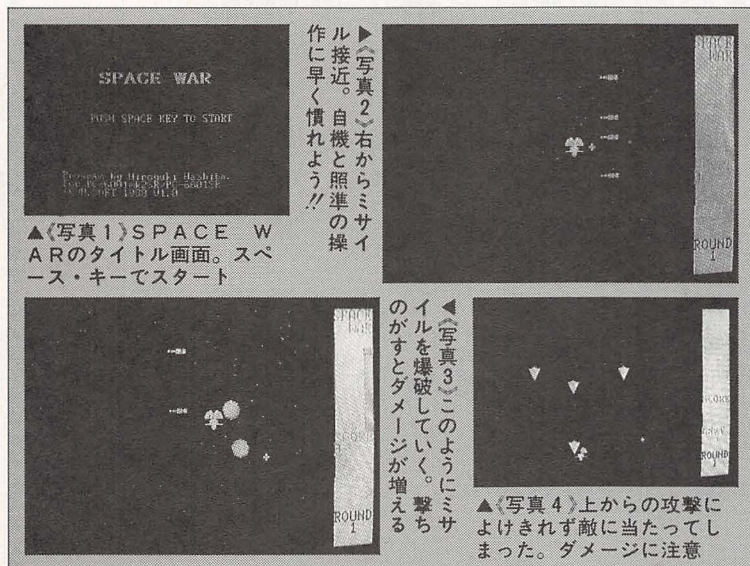
それから，ディスクを使いたい人は，必ずゲームが終わったらリセットしましょう。理由は，私はその昔6800CPUを使っていたからです(わかるかな？)。

参考

SDI　セガ

★

★　★



▲《写真1》SPACE WARのタイトル画面。スペース・キーでスタート

▶《写真2》右からミサイル接近。自機と照準の操作に早く慣れよう!!

◀《写真3》このようにミサイルを爆破していく。撃ちのがすとダメージが増える

▲《写真4》上からの攻撃によけきれず敵に当たってしまった。ダメージに注意

SPACE WARのプログラム・リスト

```
10  '────────┤ イニシャライズ ├────────
20  CLEAR 300,&HBFFF
30  EXEC &H3B:CONSOLE,,0,0:DEFUSR=&HC040:'"VRAM" しょき & "CHR DATA" MAKE
40  IF PEEK(&HC000)=&H3A AND PEEK(&HC001)=1 THEN 120
50  PRINT "WAIT....."
60  FOR I=&HC000 TO &HC60F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):SM=SM+A:POKE I,A:NEXT
70  IF SM<>163994 THEN PRINT "DATA ERROR....":END
80  FORI=&HC800TO&HCBFFSTEP4:POKEI,INT(RND(1)*256):POKEI+1,INT(RND(1)*256)
90  POKE I+2,INT(RND(1)*7)+9:POKE I+3,INT(RND(1)*8)+1:NEXT
100 READ A$:IF A$<>"END" THEN A$=USR(A$):GOTO 100
110  '────────┤ T I T L E  M A K E ├────────
120  SCREEN 2,2,2:CLS:LINE(281,0)-(319,199),16,BF
125  FORI=0TO3:KANJI(50+I,50),16,"SPACE WAR":NEXT
130  EXEC &HC4D0:LOCATE 5,10:COLOR 13:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START":COLOR 16
140  LOCATE 0,17:PRINT "Program by Hiroyuki Hashiba."
150  LOCATE 0,18:PRINT "For PC-6001mk2SR/PC-6601SR":POKE &HC529,10
160  LOCATE 0,19:PRINT "(C)H.SOFT 1988 V1.0";:LOCATE 0,0:PLAY "@2V1505C"
165  POKE&HE00B,&H29:POKE&HE00C,&HC3:POKE&HE00D,&H0:POKE&HE00E,&HFF
170  EXEC &HC520:IF STRIG(0)=0 THEN 170
180  POKE&HC529,2:EXEC&H15AF:CLS:FOR I=&HE010 TO &HE0FF:POKE I,0:NEXT
190  POKE &HE010,20:POKE &HE011,10:POKE &HE012,0:POKE &HE013,&HD1
200  POKE &HE040,22:POKE &HE041,10:POKE &HE042,0:POKE &HE043,&HD2
210  LINE(281,0)-(319,199),16,BF:LOCATE 35,10:COLOR 2:PRINT "SCORE"
220  Y=0:R=1:S=0:L=3:LOCATE 35,0:COLOR 11:PRINT "SPACE":LOCATE 37,1:PRINT "WAR"
230  LINE(0.0)-(280.319).0.BF:D=Y*10:POKE &HC439.R+3:EXEC &HC4D0
```

★僕は，コーヒーとオレンジ・ジュースをミックスして飲んだことがある。まさに異次元の味。想像できますか？(神奈川県津久井郡・鈴木秀徳14才)……【影：オレンジとミルクをミキサーに入れてまぜてみるとおもしろいゾ！】

```
250 POKE &HE100,&H80:POKE &HE101,&HC5:FOR I=0 TO R*&H10:POKE &HC610+I,5:NEXT
260 POKEI+&HC610,255:POKE &HE01E,0:POKE &HE0FD,0:LINE(310,30+D)-(319,100),10,BF
265 POKE&HE00B,&H60:POKE&HE00C,&HC5:POKE&HE00D,&H60:POKE&HE00E,&HC5
270 LINE(280,140)-(319,199),16,BF:LOCATE 36,15:COLOR 13:PRINT L
280 LOCATE 35,17:COLOR 0:PRINT "ROUND":LOCATE 36,18:PRINT R;:POKE&HE016,0
285 LOCATE 35,14:COLOR 14:PRINT "LEFT":GOSUB 390:POKE &HE00A,1
286 FOR I=&HE050 TO &HE0FF:POKE I,0:NEXT:BGM0:PLAY "V15@606L4FEA8G.FEA8G."
290  '───────────┤ MAIN and SUB...... ├──────────────
300 EXEC &HC500:IF PEEK(&HE0FD)=0ANDPEEK(&HE01E)=0ANDPEEK(&HE101)<>0 THEN 300
310 IF PEEK(&HE101)=0 THEN 360
320 LINE(310,30+D)-(319,30+D),11:D=D+1:POKE &HE0FD,0:IF D<70 THEN 300
325 S=S+PEEK(&HE016)*10:GOSUB 390
330 L=L-1:FORI=0TO50:PALET16,11:PALET:ROLL,4:ROLL:NEXT:IFL<>0THEN230
340 KANJI(60,90),16,"GAME OVER":EXEC&H15AF:'BGM CLEAR
350 IF STRIG(0)=0 THEN 350 ELSE 120
360 BGM0:PLAY "V1505@3CCCEEECCCEEE","V1305@3R32CCCEEECCCEEE"
365 P=PEEK(&HE016)*10:LOCATE0,10:COLOR 16:PRINT "      ENEMY  SCORE "P:S=S+P
366 LOCATE0,11:PRINT "     DAMAGE SCORE "(70-D)*R*10
367 LOCATE0,12:PRINT "     ROUND  SCORE "R*200
368 LOCATE0,13:PRINT "TOTAL────────────────"
370 FOR I=D TO 69:LINE(310,30+I)-(319,30+I),11:S=S+R*10
380 GOSUB 390:NEXT:S=S+R*200:GOSUB 390:R=R+1:S=S+P
385 COLOR 12:LOCATE18,14:PRINT S:FORI=0TO2000:NEXT:IFR=9THEN400ELSE230
390 COLOR 11:LINE(280,109)-(319,120),16,BF:LOCATE 34,11:PRINT S:RETURN
400 R=1:Y=Y+1:S=S+1000:GOTO 230
1000 '───────────┤  きかいごDATA  ├──────────────
1010 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:-----PROGRAM-----
1020 DATA3A,01,E0,87,87,87,F5,D3,CE,3A,00,E0,6F,26,00,29:'C000H┐:16×16PUT
1030 DATA29,29,E5,2A,02,E0,3E,10,01,10,00,D1,ED,53,05,E0:'C010H|:E000H-X
1040 DATAED,B0,32,04,E0,F1,3C,D3,CE,F5,3A,04,E0,ED,5B,05:'C020H|:E001H-Y
1050 DATAE0,D5,3D,C2,18,C0,D1,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00:'C030H┘:E002,3H-CHR
1060 DATA13,13,1A,6F,13,1A,67,06,40,ED,5B,5D,C0,00,7E,D6:'C040H┐:USRていぎ
1070 DATA28,12,13,23,05,C2,4E,C0,ED,53,5D,C0,C9,00,D0,00:'C050H┘:A$=USR(A$)
1080 DATADD,21,10,E0,3E,0F,F5,00,DD,7E,05,32,01,E0,DD,7E:'C060H┐:SPRITE
1090 DATA04,32,00,E0,21,00,D0,22,02,E0,CD,00,C0,DD,7E,01:'C070H|:15 CHR
1100 DATA32,01,E0,DD,7E,00,32,00,E0,DD,7E,02,32,02,E0,DD:'C080H|:
1110 DATA7E,03,32,03,E0,2A,00,E0,DD,75,04,DD,74,05,CD,00:'C090H|:
1120 DATAC0,F1,3D,C8,01,10,00,DD,09,F5,C3,68,C0,00,00,00:'C0A0H┘:
1130 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:--GAME'S PROGRAM--
1140 DATACD,52,05,CB,7F,F5,C4,12,C1,F1,C3,06,C1,DD,21,40:'C0B0H┐:S.MOVE
1150 DATAE0,F5,CB,6F,C4,DC,C0,F1,F5,CB,67,C4,E6,C0,F1,F5:'C0C0H|:
1160 DATACB,57,C4,F1,C0,F1,CB,5F,C2,FB,C0,C9,DD,7E,00,B7:'C0D0H|:
1170 DATAC8,3D,DD,77,00,C9,DD,7E,00,FE,21,C8,3C,DD,77,00:'C0E0H|:
1180 DATAC9,DD,7E,01,B7,C8,3D,DD,77,01,C9,DD,7E,01,FE,14:'C0F0H|:
1190 DATAC8,3C,DD,77,01,C9,DD,21,10,E0,CB,47,CA,BD,C0,C3:'C100H|:
1200 DATAC1,C0,DD,21,20,E0,3A,26,E0,B7,CA,26,C1,3A,36,E0:'C110H|:
1210 DATAB7,C0,DD,21,30,E0,3E,03,DD,77,06,3A,40,E0,DD,77:'C120H|:
1220 DATA00,3A,41,E0,DD,77,01,3E,D3,DD,77,03,C9,00,00,00:'C130H┘:
1230 DATADD,21,20,E0,CD,50,C1,DD,21,30,E0,CD,50,C1,C9,00:'C140H┐:BOMB
1240 DATADD,7E,06,B7,CA,5C,C1,3D,DD,77,06,C9,3E,D0,DD,77:'C150H┐:T.MOVE
1250 DATA03,C9,00,00,C1,32,36,E0,C9,3D,32,31,E0,C9,00,00:'C160H|:
1260 DATA3A,21,E0,FE,20,D0,3A,36,E0,C3,2A,C1,00,00,00,00:'C170H┘:
1270 DATAD3,A0,79,0E,A1,ED,79,C9,00,00,00,00,00,00,00,00:'C180H┐:SOUND
1280 DATA3E,06,0E,08,CD,80,C1,3E,07,0E,07,CD,80,C1,3E,08:'C190H|:
1290 DATA0E,10,CD,80,C1,3E,09,0E,10,CD,80,C1,3E,0A,0E,10:'C1A0H|:
1300 DATACD,80,C1,3E,0C,0E,10,CD,80,C1,3E,0D,0E,00,CD,80:'C1B0H|:
1310 DATAC1,C9,21,00,D0,CD,E0,C2,C3,A5,C3,00,00,00,00,00:'C1C0H┘:
1320 DATADD,46,00,DD,4E,01,DD,56,0B,DD,5E,0C,3E,00,BA,CA:'C1D0H┐:E.MOVE
1330 DATA00,C2,3E,01,BA,CA,F3,C1,05,F2,00,C2,16,FF,06,00:'C1E0H|:No.1
1340 DATAC3,00,C2,04,78,FE,26,DA,00,C2,16,FF,06,1F,00,00:'C1F0H|:
1350 DATA3E,00,BB,C8,C3,11,C2,00,00,00,0D,D0,1E,FF,0E,00:'C200H|:
1360 DATAC9,0C,79,FE,14,D8,1E,FF,0E,17,C9,00,00,00,00,00:'C210H┘:
1370 DATA3E,00,32,1F,E0,DD,46,00,DD,4E,01,3A,10,E0,90,CD:'C220H┐:POINT
1380 DATAA0,C2,CC,60,C2,DC,60,C2,3A,26,E0,B7,CA,4C,C2,3A:'C230H|:
1390 DATA20,E0,90,CD,A0,C2,CC,74,C2,DC,74,C2,3A,36,E0,B7:'C240H|:
1400 DATAC8,3A,30,E0,90,CD,A0,C2,CA,88,C2,DA,88,C2,C9,00:'C250H|:
1410 DATA3A,11,E0,91,CD,A0,C2,CA,6E,C2,DA,6E,C2,C9,3E,01:'C260H|:
1420 DATA32,1F,E0,C9,3A,21,E0,91,CD,A0,C2,CA,82,C2,DA,82:'C270H|:
1430 DATAC2,C9,3E,02,32,1F,E0,C9,3A,31,E0,91,CD,A0,C2,CA:'C280H|:
1440 DATA96,C2,DA,96,C2,C9,3E,03,32,1F,E0,C9,00,00,00,00:'C290H|:
1450 DATAFE,01,CA,AC,C2,FE,FF,CA,AC,C2,B7,C9,3E,00,B8,C9:'C2A0H┘:
1460 DATADD,21,50,E0,3E,0C,F5,DD,7E,0A,B7,CA,C2,C1,FE,01:'C2B0H┐:E.MOVE
1470 DATACA,E7,C2,FE,02,CA,10,C3,FE,03,CA,20,C3,FE,04,CA:'C2C0H|:No.2
1480 DATA40,C3,FE,05,CA,50,C3,C3,90,C3,00,00,00,00,00,00:'C2D0H|:
1490 DATADD,75,02,DD,74,03,C9,21,00,D4,CD,E0,C2,CD,D0,C1:'C2E0H|:
1500 DATA3E,FF,BA,C2,FC,C2,C3,80,C4,00,00,00,DD,70,00,DD:'C2F0H|:
1510 DATA71,01,3E,FF,BB,CA,80,C4,C3,D0,C3,00,00,00,00,00:'C300H|:
1520 DATA21,00,D5,CD,E0,C2,3E,00,DD,77,0B,C3,ED,C2,00,00:'C310H|:
1530 DATA21,00,D6,CD,E0,C2,C3,ED,C2,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0:'C320H|:
1540 DATAA0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,FF,00,00,00,00,00,00,00:'C330H|:
1550 DATA21,00,D7,CD,E0,C2,C3,ED,C2,00,00,00,00,00,00,00:'C340H|:
1560 DATA21,00,D8,CD,E0,C2,C3,ED,C2,00,00,00,00,00,00,00:'C350H|:
1570 DATAED,5F,E6,0F,DD,77,01,3E,21,DD,77,00,3E,00,DD,77:'C360H|:
1580 DATA0C,3E,02,DD,77,0B,1A,DD,77,0A,13,ED,53,00,E1,13:'C370H|:
1590 DATA1A,FE,FF,C2,42,C4,3E,00,32,01,E1,C3,42,C4,00,00:'C380H|:
1600 DATA3D,FE,10,C2,9C,C3,CD,B0,C3,C3,A5,C3,DD,77,0A,21:'C390H|:
1610 DATA00,D9,CD,E0,C2,F1,3D,C8,01,10,00,DD,09,C3,B6,C2:'C3A0H|:
1620 DATA3E,00,DD,77,0A,3E,D0,DD,77,03,C9,00,00,00,00,00:'C3B0H|:
1630 DATADD,7E,0B,FE,01,CA,CB,C3,3E,01,C9,3E,02,C9,00,00:'C3C0H|:
1640 DATACD,22,C2,3A,1F,E0,B7,CA,A5,C3,FE,01,CA,F0,C3,FE:'C3D0H|:
1650 DATA02,CA,F8,C3,FE,03,CA,03,C4,C3,A5,C3,00,00,00,00:'C3E0H|:
1660 DATA3E,FF,32,1E,E0,C3,A5,C3,CD,10,C4,3E,00,32,26,E0:'C3F0H|:
1670 DATAC3,A5,C3,CD,10,C4,3E,00,32,36,E0,C3,A5,C3,00,00:'C400H|:
1680 DATA00,00,00,00,00,2A,16,E0,23,22,16,E0,3E,00,DD:'C410H|:
1690 DATA77,0B,DD,77,0C,3E,19,DD,77,0A,C3,F7,C4,00,00,00:'C420H┘:
1700 DATAED,5B,00,E1,DD,21,50,E0,3E,05,F5,DD,7E,0A,B7,CA:'C430H┐:E.MAIN
1710 DATA4D,C4,01,10,00,DD,09,F1,3D,C2,3A,C4,C9,1A,FE,01:'C440H|:
1720 DATACA,60,C3,ED,5F,E6,1F,DD,77,00,3E,00,DD,77,01,1A:'C450H|:
1730 DATADD,77,0A,13,ED,53,00,E1,3E,00,DD,77,0B,3E,01,DD:'C460H|:
1740 DATA77,0C,13,1A,FE,FF,C3,92,C4,00,00,00,00,00,00,00:'C470H|:
1750 DATA3E,00,DD,77,0A,3E,D0,DD,77,03,3E,FF,32,FD,E0,C3:'C480H|:MAIN
1760 DATAA5,C3,C2,42,C4,3E,00,32,01,E1,C3,42,C4,00,00,00:'C490H┘:
1770 DATADD,7E,01,D3,CE,DD,4E,00,06,00,3E,00,02,DD,56,03:'C4A0H┐:STAR
1780 DATA3A,FF,E0,B7,CA,BE,C4,DD,7E,01,92,C3,C2,C4,DD,7E:'C4B0H|:
1790 DATA01,82,D3,CE,DD,77,01,DD,7E,02,02,C9,00,00,00,00:'C4C0H|:
1800 DATADD,21,00,C8,3E,64,F5,CD,A0,C4,F1,3D,DD,23,DD,23:'C4D0H|:MAIN
1810 DATADD,23,DD,23,B7,C2,D6,C4,C9,CD,60,C0,C3,D0,C4,00:'C4E0H┘:
1820 DATA3E,06,0E,00,C3,94,C1,3E,06,0E,1F,C3,94,C1,00,00:'C4F0H]:SOUND2
1830 DATACD,B0,C0,CD,B0,C0,CD,30,C4,CD,40,C1,CD,B0,C2,CD:'C500H┐:SUB
1840 DATA60,C0,CD,20,C5,C3,D0,C4,00,00,00,00,00,00,00,00:'C510H┘:
1841 DATA3A,0A,E0,3D,32,0A,E0,C0,3E,02,32,0A,E0,2A,0B,E0:'C520H┐:MUSIC
1842 DATA3E,28,06,00,CD,47,C5,7E,FE,FF,CC,50,C5,47,3E,A0:'C530H|:
1843 DATACD,47,C5,CD,55,C5,00,0E,A0,ED,79,0E,A1,ED,41,C9:'C540H|:
1844 DATA2A,0D,E0,7E,C9,23,22,0B,E0,3E,28,06,F0,C9,00,00:'C550H┘:
1845 DATA00,00,00,00,80,80,80,80,40,40,40,40,10,10,10,10:'C560H┐:MUSICDATA
1846 DATAFF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'C570H┘:
1850 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:---ステージDATA-----
1860 DATA01,01,01,01,01,03,01,03,01,01,01,01,01,01,01,01:'C580H:
1870 DATA04,04,04,01,01,02,01,02,01,02,01,04,01,04,01,01:'C590H:
1880 DATA01,01,04,04,01,04,01,01,01,01,02,02,01,01,01,01:'C5A0H:
1890 DATA01,02,02,02,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01:'C5B0H:
1900 DATA03,03,03,03,03,03,03,03,01,01,01,01,01,01,01,01:'C5C0H:
1910 DATA04,04,02,04,01,01,04,04,04,04,04,04,01,01,01,01:'C5D0H:
1920 DATA01,01,01,02,01,03,04,01,01,01,01,01,04,04,04,04:'C5E0H:
1930 DATA01,01,02,02,03,03,03,02,03,03,04,04,04,04,04,04:'C5F0H:
1940 DATA05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05:'C600H:
1950 '──────────┤  C G   D A T A  ├──────────────
1960 '   [  1  ][  2  ][  3  ][  4  ][  5  ][  6  ][  7  ][  8  ]
1970 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1980 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1990 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2000 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2010 DATA0000550000550000005555005555500055575555575555005577775577775550
2020 DATA5557777777777555557777711777755555777777117777555000000111000000
2030 DATA0000155775510000000001111110000000000115555110000777555555777777
2040 DATA0000000155100000000000007777000000000000000777700000000000000770000000
2050 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2060 DATA0000000000000000000000000770000000000000000770000000000000777770000
2070 DATA0000007777770000000000000007700000000000000007700000000000000000000000
2080 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2090 DATA0000000077000000000000000770077000000000770100017700000071010000010700
2100 DATA0710101000000107007010100000000170701010000000010177101010000000107
2110 DATA7010100000000101771010100000101070710101000000107007010100000010170
2120 DATA0070101000101700000771010007700000000077007700000000000000770000000
2130 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2140 DATA0000000000000000000000000000000000000777770777772777177717 1777
2150 DATA7727771717771777000000071711077700000000000000000000000000000000
2160 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2170 DATA0000000011000000000000055551111002000555555511112000055555555512100
2180 DATA0555555555211100555555555255110055555555525551105555555552555111
2190 DATA5555555255555111055555525555511100555525555555111005552555555551110
2200 DATA0052555555511100025555555511100020055555551100000000000000500000000
2210 DATA0000000022000000000000002233000000000000223333000000000000023333300000
2220 DATA0000000033000000000000330000330002200033000033000222033333333333333322
2230 DATA2333333333333333202330003300033300022000330003300000000000330000000
2240 DATA0000033332200000000000333220000000000003220000000000000000220000000
2250 DATA0000007777000000000000077770000000000000077770000000000000000110000000
2260 DATA0000007771000000000000071710000000000000077770000000000000007711000000
2270 DATA0000007777000000000000000110000000000000007700000000000000000770000000
2280 DATA0000000077000000000000000022000000000000000770000000000000000770000000
2290 DATA0000000075000000000000077755000000007777777755555500777777775555550
2300 DATA0077777775555500077777775555500007777777555000000777777775550000
2310 DATA0000777775550000000007777755000000000077777550000000000777775500000
2320 DATA0000000775500000000000077550000000000000750000000000000750000000
2330 DATA0000000660000000000000066666660000000666666666600000666666666666600
2340 DATA0266666666666600266666666666660026666666666666602666666666666666
2350 DATA2666666666666660266666666666620026666666666666200266666666666620
2360 DATA00266666666666000026666666662200000022266222000000000000220000000,END
3000 '
3010 '|Program name is "SPACE".For PC-6001mk2SR/PC-6601SR(Mr.PC)
3020 '|(c) H.SOFT 1988 V1.0
3030 '|PROGRAM BY HIROYUKI HASHIBA.    3月7日-3月8日
3040 '|きかいご &HC000-&HC55F 1.3KB
3050 '|かいはつ  PC-6001mk2SR (N66SR BASIC V1.0) NO DISK..
3060 '
3070 '|PC-6001シリーズばんざい/ わが PC-6001は、えいえんに、ふめつです。|NEC PC-6001mk2SR....
3080 '
```

★ゲーム・センターのありとあらゆるギア，スロットル系のものが壊れていた。ゴミ箱には萩の月のから箱。犯人は２人組で……。(千葉県東金市・XLII-S13才)……【影：２人組ということは，もしやゆう子と弥生では？】

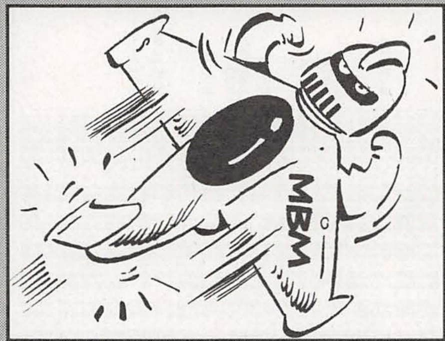
作品No.6-27

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

一風変わったシューティング

BACK FOR THE ATTACK
(バック フォー ジ アタック)

小川　啓介



STORY

最近，どんどん新機種が発売される中，あなたは今持っているパソコンを売ろうとしました。ところが，それを知ったパソコンが怒って反乱を起こし，あなたをゲームの世界へ閉じこめてしまったのです。

あなたは，自分のしようとしたことを反省しつつもこの世界から脱出をしようとするのでした。

HOW TO PLAY

あなたは自機を操って画面右側からやって来る敵を倒します。自機はロボット型（戦闘型）と飛行機型(飛行型)に変形することができます。

ゲームをやれば気が付きますが，飛行機型のときは地面がスクロールして，ロボット型のときはスクロールしません。そして，ロボット型のときは弾を撃てますが，飛行機型のときは撃てません。

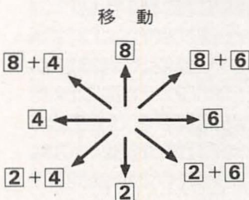
また，画面下方には,「目もり」と「ハート」があります。「ハート」は自分の現在位置です。この「ハート」は地面をスクロールさせる，つまり飛行機型のときに少しずつ右へ移動します。そしてこの「ハート」が,「目もり」を越えるとラウンド・クリアとなります。だから,このゲームの本当の目的は前進することです（脱出ゲームだから，あたりまえか!?）。

ところが，ゲームをやっていると,「ハート」の上へニョキニョキとグラフが伸びてきます。これはじつをいうと，ゲームの世界の汚染度なのです。これもほっとけばどんどん伸びますが，恐ろしいことに敵を画面の左はしへ逃がしたり，敵の撃った弾が左はしへ行くと，どんどん汚染度が伸びるのです！だから，敵を倒さなければならないのです。でも，敵を倒すにはロボット型にならなければなりません。しかし，ロボット型では自機の位置は進みませんし，汚染はロボット型のときも飛行機型のときも進みます。ですから，このあたりの作戦が必要となってきます。ちなみに敵を左へ逃がすと「目もり」二つぶん，弾だと「目もり」$\frac{1}{4}$～$\frac{1}{2}$のぶんが汚染度に加算されます。グラフの色は汚染の広がりによる危険度で，水色→黄色→赤と変化します。汚染度が「目もり」を越えると，即「ゲーム・オーバー」です（ラウンド・クリアするごとに汚染度はクリアされます)。

自機についてですが，飛行機型のときは地面に当たるとやられます。ロボット型のときは大じょうぶです。敵や敵の撃った弾に当たるとやられます。自機はロボット型のときだけ弾を撃って攻撃できます。弾は2連射です（画面内に二つ弾が存在できる)。自機は3台います。全部やられると「ゲーム・オーバー」です。

敵についてですが，敵には三つの種類があります。その性格についてはゲームをやって調べてください。

全部で3面で，全面クリアで,（感動の？）エンディングが見れます。



《第1図》キー操作

《第1表》変数表

S	スコア
RD	ラウンド
LE	残り自機
T0	汚染のフラグ
T1	汚染度
C0	自機の位置フラグ
C1	自機の位置
X，Y	自機の座標
JO	自機の形態のフラグ
MI(x)	ミサイルのフラグ
EX，EY	敵の座標
NO	敵の種類のフラグ
MX(x)，MY(x)	ミサイルの座標
EB	敵ミサイルのフラグ
LX，LY	敵ミサイルの座標

ゲームについて一言

1面や2面は楽ですが，このゲームは，3面ですよ，3面！汚染度が速い！これでも，遅いという人は,980行めの60/(RD＋2)のところを,60/(RD＋2)－1としてください。はっきり言って,クリア不可能に近くなります。

タイトルはDokkenのアルバムのタイトルからいただきました。はじめて自機が弾を撃つゲームを作ったので，ひどいプログラムですが，許してくださいねっ！

最初はボスキャラとかいたし，もっとお遊びもあったけど，プログラムが長すぎたので,「ベーマガ用」ということでカットしてしまいました。なかなかおもしろいので，ぜひやってみてください。

参考

BM3月号「SPECTER2」Byはとぽっぽ

★のったらどうしようとテレてしまうのは僕ぐらいだろうか……。(神奈川県大船市・田中将司13才）……【影：山手線に乗るのに，どうしてそんなにテレなきゃいけないんだ？編：影さんの大ボケがまたはじまった。】

◀《写真1》タイトル画面。まずはキー操作をおぼえましょう

▶《写真2》ゲーム・スタート！うまく変形して敵をやっつけろ!!

◀《写真3》位置メータが一番右にくるとラウンド・クリア

▶《写真4》自機がすべてやられるとゲーム・オーバー。弾を撃つ敵に注意

BACK FOR THE ATTACKのプログラム・リスト

```
10 REM  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM  ■                                                ■
30 REM  ■  <<  B A C K  F O R  T H E  A T T A C K  >>  ■
40 REM  ■                                                ■
50 REM  ■     For  PC-8001/mkII/8801/mkII/SR (N-BASIC)   ■
60 REM  ■                                                ■
70 REM  ■                 Programed By Keisuke Ogawa     ■
80 REM  ■                                                ■
90 REM  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 COLOR 2:WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12):DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1
110 GOSUB 1070:GOSUB 2030:S=0:RD=1:LE=2:T0=0:T1=1:C0=0:C1=1:GOSUB 1200
120 GOTO 1450
130 X=10:Y=10:JO=8:M1=0:MI(0)=0:MI(1)=0:EN=0:EB=0:GG=0
140 GOTO 600
150 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\     C H A N G E     /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
160 IF JO=8 THEN 200
170 FOR I=0 TO 8:LOCATE X,Y:PRINT M$(I);
180 FOR J=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT J:NEXT I
190 JO=8:GOTO 600
200 FOR I=8 TO 0 STEP -1:LOCATE X,Y:PRINT M$(I);
210 FOR J=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT J:NEXT I
220 JO=0:GOTO 600
230 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\     E N E M Y       /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
240 IF EN=1 THEN ON NO GOTO 470,270,380
250 EN=1:EX=32:JU=0:EY=INT(RND(1)*11)+5:NO=INT(RND(1)*3)+1
260 ON NO GOTO 470,280,360
270 REM  ----------------------     N o . 1     ----------------------
280 LOCATE EX,EY:PRINT M$(9);:WX=INT(RND(1)*7)+1
290 ON WX GOTO 300,300,300,300,310,320,330
300 EX=EX-1:IF EX=4 THEN EN=0:GOTO 550 ELSE GOTO 340
310 EY=EY-1:IF EY=4 THEN EY=5:GOTO 340
320 EY=EY+1:IF EY=16 THEN EY=15:GOTO 340
330 IF EB=1 THEN 920 ELSE GOTO 900
340 IF EB=1 THEN 920
350 COLOR 1:LOCATE EX,EY:PRINT EM$(0);:RETURN
360 REM  ----------------------     N o . 2     ----------------------
370 EX=32:EY=11:TA=INT(RND(1)*2)+1
380 LOCATE EX,EY:PRINT M$(9);:ON TA GOTO 390,430
390 EX=EX-1:EY=EY-1
400 IF EX=4 THEN EN=0:GOTO 550
410 IF EY=4 THEN EY=5:TA=2:GOTO 430
420 COLOR 1:LOCATE EX,EY:PRINT EM$(1);:RETURN
430 EX=EX-1:EY=EY+1
440 IF EX=4 THEN EN=0:RETURN
450 IF EY=16 THEN EY=15:TA=1:GOTO 390
460 COLOR 1:LOCATE EX,EY:PRINT EM$(1);:RETURN
470 REM  ----------------------     N o . 3     ----------------------
480 LOCATE EX,EY:PRINT M$(9);:QX=SGN(X-EX)*2:QY=SGN(Y-EY)*2
490 IF JU=1 THEN COLOR 1:LOCATE EX,EY:PRINT EM$(2);:JU=0:RETURN
500 EX=EX+QX:EY=EY+QY:IF EY=4 OR EY=16 THEN EY=EY-QY
510 COLOR 1:LOCATE EX,EY:PRINT EM$(2);:JU=1:RETURN
520 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\     H A N T E I     /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
530 IF ABS(X-EX)<=1 AND ABS((Y+1)-(EY+1))<=1 THEN 1360
540 RETURN
550 GG=1:T1=T1+2:GOTO 1020
560 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\     S C R O L L     /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
570 GET@A(6,18)-(33,18),G%:ER=INT(RND(1)*8)+1
580 COLOR 3:LOCATE 33,18:PRINT MID$("▁▂▃▄▅▆▇█",ER,1);
590 PUT@A(5,18)-(32,18),G%:RETURN
600 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\       M A I N       /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
610 REM  ----------------------      K E Y      ----------------------
620 BEEP1:BEEP0:VX=0:VY=0:I0=INP(0):I1=INP(1)
630 IF JO=8 THEN GOSUB 560
640 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT M$(JO);
650 IF INP(8)=191 THEN 150
660 IF INP(9)=191 AND JO=0 THEN 800
670 VX=(I0=239 OR I0=235)-(I0=191 OR I0=187)
680 VY=(I1=254)-(I0=251 OR I0=235 OR I0=187)
690 LOCATE X,Y:PRINT M$(9);:X=X+VX:Y=Y+VY
700 IF X=4 OR X=33 THEN X=X-VX
710 IF Y=4 THEN Y=Y-VY
720 IF Y=16 AND JO=8 THEN 1360 ELSE IF Y=16 AND JO=0 THEN Y=15
730 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT M$(JO);
740 REM  ----------------------    S C O R E    ----------------------
750 COLOR 7:LOCATE 4,2:PRINT USING "SCORE [ ####00 ]";S;
760 REM  ----------------------    T O . S U B  ----------------------
770 GOSUB 850:GOSUB 230:GOSUB 520:GOSUB 950
780 IF EB=1 THEN GOSUB 920
790 GOTO 600
800 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\     M I S S I L E   /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
810 IF M1=0 AND MI(0)=1 THEN 600
820 MX(M1)=X+2:MY(M1)=Y+1:MI(M1)=1:COLOR 5:LOCATE MX(M1),MY(M1):PRINT "—";
830 M1=M1+1:IF M1=2 THEN M1=0
840 GOTO 670
850 FOR I=0 TO 1:IF MI(I)=1 THEN 860 ELSE NEXT I:RETURN
860 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT " ";:MX(I)=MX(I)+1:IF MX(I)>=32 THEN MI(I)=0:NEXT
I:RETURN
870 IF ABS(MX(I)-EX)<=1 AND ABS(MY(I)-(EY+1))<=1 THEN MI(I)=0:GOTO 1300
880 COLOR 5:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT "—";:NEXT I:RETURN
890 NEXT I:RETURN
900 REM  /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\   ENEMY MISSILE   /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
910 EB=1:LX=EX:LY=EY+1:COLOR 6:LOCATE LX,LY:PRINT "═";:GOTO 350
920 LOCATE LX,LY:PRINT " ";:LX=LX-1:IF LX=4 THEN EB=0:T0=T0+5:GOTO 350
930 IF ABS(X-LX)<=1 AND ABS((Y+1)-LY)<=1 THEN 1360
```

★いやー！ついに見つけましたよ，５月号211ページのＯＦクイズの答え。岐阜県のＪＲ東海太多線です。なんと，4時間も地図とにらめっこしていたんですよ。(愛知県名古屋市・はっくしょん！15才)……【編：エライ！】



```
940 COLOR 6:LOCATE LX,LY:PRINT "═";:GOTO 350
950 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      T I M E       /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
960 IF JO=0 THEN 980
970 C0=C0+1:IF C0=10 THEN C1=C1+1:C0=0:GOTO 1000
980 T0=T0+1:IF T0>=60/(RD+2) THEN T1=T1+1:T0=0:GOTO 1020
990 RETURN
1000 LOCATE C1-1,22:PRINT " ";:IF C1=>29 THEN 1580
1010 COLOR 7:LOCATE C1,22:PRINT "♥";:GOTO 980
1020 IF T1>=15 THEN COLOR 6 ELSE IF T1<15 THEN COLOR 5
1030 IF T1>=23 THEN COLOR 2:IF T1=>29 THEN 1480
1040 LOCATE T1,21:PRINT "■";
1050 IF GG=1 THEN GG=0:LOCATE T1-1,21:PRINT "■";:RETURN
1060 RETURN
1070 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      S H O K I      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1080 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
1090 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1100 DIM M$(10),MI(1),MX(1),MY(1),G%(100),EM$(2),GA$(2),AL$(2)
1110 DATA "● ","■━",">>","● ","■ ","||","● ","■ ","/\"
1120 DATA "● ","■━","/ "," /","■ ","/ ","\ ","● ","/ "
1130 DATA "◣ ","● ","◤ ","◣ ","●━","◤ ","◣ ","●┫","◤ "
1140 DATA "  ","  ","  ","<>","||","● "
1150 DATA "⌒","o|","∪","\ ","├","/ ","▲","o■","▼"
1160 FOR I=0 TO 10:READ M$(I):FOR J=0 TO 1:READ A$
1170 M$(I)=M$(I)+S$+A$:NEXT J:NEXT I
1180 FOR I=0 TO 2:READ EM$(I):FOR J=0 TO 1:READ A$:EM$(I)=EM$(I)+S$+A$:NEXT J:NE
XT I
1190 RETURN
1200 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      S C R E E N      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1210 LINE(4,4)-(34,20),"□",6,B:LINE(5,19)-(33,19),"■",3
1220 LINE (1,3)-(37,3),"-",4:COLOR 7
1230 LOCATE 4,2:PRINT USING "SCORE [ ####00 ]    LEFT [     ]";S;
1240 LOCATE 14,20:PRINT "ROUND [";RD;"]";
1250 LOCATE 31,2:PRINT LEFT$("VV",LE);
1260 COLOR 2:LOCATE  1,0:PRINT "< B A C K  F O R  T H E  A T T A C K >";
1270 COLOR 7:LOCATE 2,23:PRINT "┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴";
1280 LOCATE 1,22:PRINT "♥";
1290 RETURN
1300 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      ENEMY BOM      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1310 EN=0:COLOR 2:LOCATE EX,EY+1:PRINT "■";
1320 FOR J=0 TO 10:BEEP1::::::::::::::::::BEEP0:NEXT J
1330 LINE(EX,EY)-(EX+1,EY+2),"■",2,B
1340 FOR J=0 TO 10:BEEP1::::::::::::::::::BEEP0:NEXT J
1350 LOCATE EX,EY:PRINT M$(9);:S=S+NO:GOTO 890
1360 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      PLAYER BOM!      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1370 LE=LE-1:FOR I=0 TO 5:FOR J=2 TO 7:LINE(X,Y)-(X+1,Y+2),"■",J,B
1380 NEXT J:BEEP1::::::::::::::::::::::BEEP0:NEXT I
1390 FOR I=Y-1 TO 15:LOCATE X,I:COLOR 7:PRINT "  ";
1400 LOCATE X,I+1:PRINT M$(10);:FOR J=0 TO 20:NEXT J:NEXT I
1410 IF LE<=-1 THEN 1480
1420 LINE(5,5)-(33,19)," ",BF:LINE(5,19)-(33,19),"■",3
1430 LOCATE 4,2:PRINT USING "SCORE [ ####00 ]    LEFT [     ]";S;
1440 LOCATE 31,2:PRINT LEFT$("VV",LE);
1450 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      R E A D Y      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1460 COLOR 7:LOCATE 16,11:PRINT "READY !!";:FOR J=0 TO 2000:NEXT J
1470 LOCATE 16,11:PRINT SPC(8);:GOTO 130
1480 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      G A M E O V E R      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1490 FOR I=0 TO 10:OUT 81,33:FOR J=0 TO 20:BEEP1
1500 ::::::::::::::::::::::BEEP0:NEXT J:WIDTH 40,25:NEXT I
1510 GA$(0)="[graphic characters]"
1520 GA$(1)="[graphic characters]"
1530 GA$(2)="[graphic characters]":COLOR 2
1540 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 25:LOCATE 6+J,7+I:PRINT MID$(GA$(I),J,1);
1550 BEEP1:BEEP0:NEXT J:NEXT I
1560 COLOR 7:LOCATE 11,11:PRINT "PUSH [ RET ] KEY";
1570 IF INP(1)<>127 THEN 1570 ELSE RUN
1580 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      ROUND CLEAR      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
1590 GA$(0)="[graphic characters]"
1600 GA$(1)="[graphic characters]"
1610 GA$(2)="[graphic characters]":COLOR 4
1620 IF RD=3 THEN 1760 ELSE RD=RD+1
1630 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 31:LOCATE 3+J,7+I:PRINT MID$(GA$(I),J,1);
1640 BEEP1:BEEP0:NEXT J:NEXT I
1650 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LINE(4,4)-(34,20)," ",BF:GA=0
1660 COLOR 7:LOCATE 8,11:PRINT M$(8);
1670 FOR I=0 TO 50:GET@A(5,10)-(34,10),G%
1680 COLOR 6:IF GA=0 THEN GA=1:LOCATE 34,10:PRINT "□";:LOCATE 34,14:PRINT "□"; E
LSE LOCATE 34,10:PRINT " ";:LOCATE 34,14:PRINT " ";:GA=0
1690 PUT@A(4,10)-(33,10),G%:PUT@A(4,14)-(33,14),G%
1700 FOR J=0 TO 20:NEXT J:NEXT I:COLOR 7
1710 LOCATE 16,6:PRINT "G O ! !";
1720 FOR I=8 TO 33:LOCATE I,11:PRINT M$(9);:FOR J=0 TO 20:NEXT J
1730 LOCATE I+1,11:PRINT M$(8);:NEXT I:LOCATE 34,11:PRINT M$(9);
1740 FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT I:PRINT CHR$(12)
1750 T0=0:T1=1:C0=0:C1=1:GOSUB 1200:GOTO 1450
1760 REM ----------------------   ALL ROUND CLEAR   ----------------------
1770 AL$(0)="[graphic characters]":AL$(1)="[graphic characters]":AL$(2)="[graphic characters]"
1780 FOR I=0 TO 2:COLOR 2:LOCATE 15,5+I:PRINT AL$(I);:COLOR 4:LOCATE 4,8+I:PRINT
 GA$(I);:NEXT I
1790 FOR I=0 TO 100:BEEP1::::::::::::::::::::::::BEEP0:NEXT I
1800 FOR I=0 TO 100 STEP 5:BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 500-I*5:NEXT J:NEXT I
1810 FOR I=0 TO 500:BEEP1:BEEP0:NEXT I
1820 CONSOLE 11,14:RESTORE 1830
1830 DATA "   Congratulations !!!    ",2,"You are winner !!         ",7
1840 DATA "....... This game is over",7,"           - STORY -     ",6
1850 DATA "Old computer was loyal to",7," his  owner.             ",7
1860 DATA "But,one day his owner had",7," decided to sell him.    ",7
1870 DATA "Then he couldn't control ",7,"his anger!!              ",7
1880 DATA "He has been cannot disti-",7,"-nguish right from wrong!",7
1890 DATA "His owner could hardly   ",7,"understand him.          ",7
1900 DATA "Suppose it is true , what",2," will you do ?           ",2
1910 DATA "Reflect on what owner    ",2,"have done . . . . . . .  ",2
1920 DATA "          S T A F F      ",6,"P R O G R A M      A N D ",7
1930 DATA "S T O R Y                ",7,"              B y        ",7
1940 DATA "       K . O G A W A     ",3,"P R O D U C E D          ",7
1950 DATA "              B y        ",7," Micom Basic Magazine.  ",3
1960 DATA "",0,"",0,"",0
1970 FOR I=0 TO 28:READ MA$,MA:COLOR MA:LOCATE 7,24:PRINT MA$:BEEP1
1980 FOR J=0 TO 10:NEXT J:BEEP0:FOR J=0 TO 800:NEXT J
1990 LOCATE 7,24:PRINT "":NEXT I
2000 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 10,21:PRINT "PUSH [ SPACE ] KEY";
2010 IF INP(9)<>191 THEN NEXT I:GOTO 2000
2020 RUN
2030 REM /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\      T I T L E      /▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\
2040 COLOR 6:DEFSNG R,T:R=1:FOR TH=0 TO 26.2 STEP .1:R=R+.05
2050 X1=COS(TH)*R*3+37:Y1=SIN(TH)*R+13
2060 LOCATE X1,Y1:PRINT "■";:NEXT TH
2070 GA$(0)="[graphic characters]"
2080 GA$(1)="[graphic characters]"
2090 GA$(2)="[graphic characters]"
2100 LINE(10,5)-(69,19)," ",BF:LINE(0,0)-(79,24),"■",2,B
2110 COLOR 2:FOR I=0 TO 2:FOR J=13 TO 64 STEP 3:LOCATE J,I+7:PRINT MID$(GA$(I),J
-12,3);
2120 FOR K=0 TO 5:BEEP1::::::::::::::::BEEP0:NEXT K:NEXT J:NEXT I
2130 DATA "[ 4+8 ] [ 8 ] [ 6+8 ]","[ 4 ]    +    [ 6 ]","[ 4+2 ] [ 2 ] [ 6+2 ]
  [ SHIFT ] --- CHANGE  [ SPACE ] --- WATER"
2140 RESTORE 2030:FOR I=13 TO 17 STEP 2:READ TI$:LOCATE 6,I:COLOR 7:PRINT TI$;:N
EXT I
2150 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 30,21:PRINT "PUSH [ SPACE ] KEY";
2160 LOCATE 33,11:PRINT "-  K E Y  -";
2170 IF INP(9)<>191 THEN NEXT I:GOTO 2150
2180 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,24:PRINT "":BEEP1:BEEP0:NEXT I
2190 WIDTH 40:RETURN
```

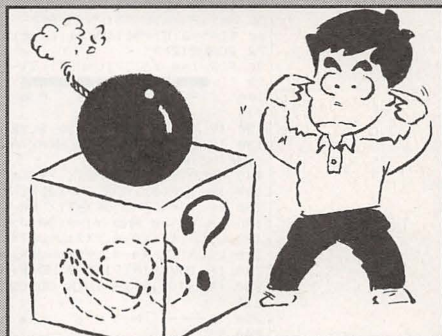
★影さん，編さんこれからもよろしくお願いします。兄も「よろしくお願いします」と言っています。(東京都町田市・あっちゃん10才)……【影：お兄さんにそこまで言われたら載せないわけにはいかないなー。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ゆかいなパズル・アクション・ゲーム

Fruit Box（フルーツボックス）

松本　憲彦



ストーリー

「チーばあちゃん，おなかすいたぁ！」こんな大声と共に緑の帽子の似合う子供が走ってきた。

「ポンや，もう少し待っとくれ，もうすぐできるから」チーばあちゃんが料理を並べるやいなや，ポンは口にそれをほおばっていた。

「食べながらでいいから聞いておくれ。あの山の向こうにリーチ村があるだろう。そこにいる親せきたちの家へ行ってほしいんだよ。20件ぐらい行くのは平気だろうけど，まわりにはカンという意地悪な…。ポン，まちなさいポン!!」

「すぐ帰ってくるよ!!」

そうして帽子をおさえながら元気に飛びだして行った。

そして操作

ポンを[2][4][6][8]で操り，スペース・キーで爆弾を置きます。そして爆弾を[?]の上に置いて，中の果物やはたをだします。[?]をすべて開けると親せきの家が現れます。その家へ入ると面クリア。クリアできないときは[CLS]で自殺もできます。

はたとは何ぞや？

★青色(な・なんじゃこりゃぁ!?)…煙が小さくなるのだが，取りすぎると…。

★赤色(BANBANBAN!!)…煙が大きくなります。

★紫色(だいじょーぶだぁ)…死ぬまで煙もだいじょーぶだぁ。

★緑色(だるまさんがころんだ)…カンたちを金しばりにします。

★水色(リーチ一発)…すべての箱が開き，一度に面クリアのチャンス!!

★黄色(もうけぇもうけぇ！)…1人追加です。

★白色(キエマス！キエマス！)…一定時間，無敵だけど，煙や地下へ落ちるとアウト。

自まんできること

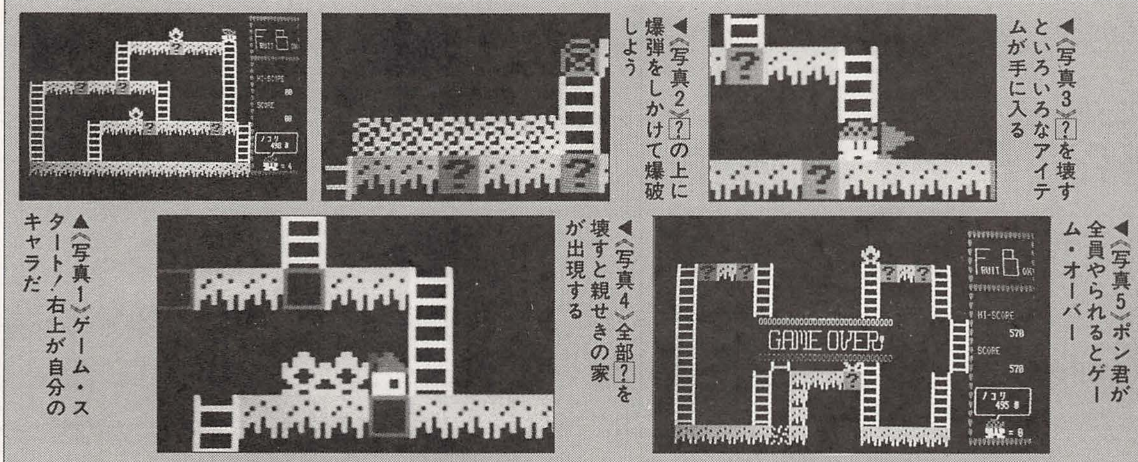
Dr.D，タコ等全20面。エンディング・デモあり(なさけない)。そしてなんと言ってもすごいのが製作期間2年3か月かかったこと。セーブミスで一度すべてが消えたり，内容を変更したり(まるでローガ○のようだ)，今，やっと発表できました。

キャラクターを作ってくれた中島高校3年清水晃一君（2年前だから覚えてないかも）など多数のみなさま，どうもありがとう。

参考にした物

ドアドア，らぷてっく，ロードランナー，86年6月号の柴森義和様の「明日を見つめる～Mr.FOOTのハタとりゲーム～」のキャラクターPUTルーチン，87年1月号のふぁん太じいさん様の「雪の帰り道の音だしルーチン」を勝手に使いました。

★　★



▲《写真1》ゲーム・スタート！右上が自分のキャラだ

◀《写真2》[?]の上に爆弾をしかけて爆破しよう

◀《写真3》[?]を壊すといろいろなアイテムが手に入る

◀《写真4》全部[?]を壊すと親せきの家が出現する

◀《写真5》ポン君が全員やられるとゲーム・オーバー

★ただ今，ネタが逃げてだしました。逮捕ししだい発表する予定です。(奈良市・もか14才)……【編：迷探偵『影さん』！どうですこの事件は？影：うーん！あまりにも複雑だから迷宮入りしてしまうだろう!!編：なるほど。】

Fruit Boxのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&HCFFF:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HE91A:DEFINTA-Z
20 WIDTH ,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINTCHR$(12)
30 DIM MD(18,13),MF(18,13),MP(3,2),MS$(6,1),V(1),W(1),TK(1),TP(1),WK(1),BX(5),BY
(5),BP(5)
40 GOSUB 1520
50 M=1:BM=0:BF=3:PN=5:S=0
60 TI=500:BT=501:MK=1:BX=0:BY=0:WK(0)=TI:WK(1)=TI:OK=TI:PK=4
70 GOSUB1200
80 FOR I=0 TO 30:U=USR1(31-I):NEXT
90 '   ■■■■■■■■■■■■■■        Main        ■■■■■■■■■■■■■■
100 ' -----  M o v e   P o n  -----
110 '
120 IF TI>=BT THEN 430 ELSE IF INP(9)=191 AND MD(X+MK,Y)<2 AND MK<>0 THEN 420
130 IF PK=-1 THEN IF HX=X AND HY=Y THEN850  ELSE LOCATE HX*4-4,HY*2:U=USR(&HD180
):MF(HX,HY)=0
140 R=MD(X,Y):IF MD(X,Y+1)=0 AND R<>1 THENX1=0:Y1=1:I=MK:GOTO 180
150 I=(INP(0) XOR INP(1)):X1=(I=16)-(I=64):Y1=(I=1)-(I=4):I=X1:J=MD(X+X1,Y+Y1)
160 IF (J=4 AND OK>=TI) OR INP(8)=254 THEN 1000
170 IF (X1=0 AND Y1=0)OR(J>1 AND J<4)OR(Y1=-1 AND(R<>1 AND R<4 OR Y<2))THEN190
180 LOCATE X*4-4,Y*2:U=USR(&HD100-(R*16)*(R<4)):X=X+X1:Y=Y+Y1:MK=I:U=USR1(1)
190 LOCATE X*4-4,Y*2:U=USR(&HD1C0+(MK*16+&H70)*(OK>=TI)):IFY>10ORTI=0THEN 1010
200 IF INP(9)=191 AND MD(X+MK,Y)<2 AND MK<>0 AND TI<BT THEN 420
210 IF MF(X,Y)>0 THEN GOSUB 670
220 '
230 ' -----  M o v e   K a n  -----
240 '
250 I=TIMOD2:R=TP(I):MD(V(I),W(I))=R:V=TK(I):W=SGN(Y-W(I)):IF WK(I)<TI THEN310
260 IF MD(V(I),W(I)+1)=0 AND R<>1 THEN V=0:W=1:GOTO 300
270 IF W=0 THEN V=SGN(X-V(I)):GOTO 290
280 IF MD(V(I),W(I)+W)<2 AND (W>-1 OR R=1) THEN V=0:GOTO 300
290 IF MD(V(I)+V,W(I))>1 THEN TK(I)=-V:GOTO 310  ELSE W=0:TK(I)=V
300 LOCATE V(I)*4-4,W(I)*2:U=USR(&HD100+R*16):V(I)=V(I)+V:W(I)=(W(I)+W)MOD12
310 LOCATE V(I)*4-4,W(I)*2:U=USR(&HD170)
320 TP(I)=MD(V(I),W(I)):MF(V(I),W(I))=0:MD(V(I),W(I))=4
330 IF X=V(I) AND Y=W(I) AND OK>=TI THEN 1010
340 '
350 TI=TI-1:LOCATE 69,19:PRINT TI
360 GOTO 120
370 '   ■■■■■■■■■■■■■■■  Print Score   ■■■■■■■■■■■■■■■
380 COLOR 7:LOCATE 69,15:PRINT USING "######0":S:IF S>H THEN H=S
390       LOCATE 69,11:PRINT USING "######0";H
400 RETURN
410 '   ■■■■■■■■■■■■   Set & Explode Bomb   ■■■■■■■■■■■■
420 BX=X+MK:BY=Y:BT=TI-8:MF(BX,BY)=0
430 IF TI>BT THEN LOCATE BX*4-4,BY*2:U=USR(&HD1A0):GOTO130
440 A(0)=BX+1:A(2)=BX-1:FOR I=1 TO BF:FOR J=0 TO 2 STEP 2:R=MD(A(J)+J-1,BY)
450 IFR<2ORR>3THENA(J)=A(J)+J-1:LOCATEA(J)*4-4,BY*2:U=USR(&HD1B0):U=USR1(2500)
460 MF(A(J),BY)=-1:NEXT J,I
470 IF MF(X,Y)=-1 AND BM=0 THEN 1010
480 IF MF(V(0),W(0))=-1 THEN R=0:GOSUB 960
490 IF MF(V(1),W(1))=-1 THEN R=1:GOSUB 960
500 IF MD(  BX,BY+1)=3  THEN    GOSUB 560
510 A(0)=BX+1:A(2)=BX-1:FOR I=1 TO BF:FOR J=0 TO 2 STEP 2:R=MD(A(J)+J-1,BY)
520 IF R<2 OR R>3 THEN A(J)=A(J)+J-1:LOCATE A(J)*4-4,BY*2:U=USR(&HD100+R*16)
530 MF(A(J),BY)=0:NEXT J,I
540 GOTO 130
550 '   ■■■■■■■■■■■■■■■    Open Box    ■■■■■■■■■■■■■■■
560 FOR I1=0 TO 4:IF BX(I1)<>BX OR BY(I1)<>BY+1 THEN NEXT
570 BP=BP(I1):BP(I1)=-1:I=BX(I1):J=BY(I1):MD(I,J)=0:PK=PK-1:U=USR1(1)
580 LOCATE I*4-4,J*2:U=USR(&HD1D0+BP*16)
590 FOR R=0 TO 1:IF V(R)=I AND W(R)=J+1 AND TP(R)=0 THEN GOSUB 960  ELSE NEXT
600 IF MD(I,J+1)>0 THEN MF(I,J)=BP+1:GOTO 650
610 LOCATE I*4-4,J*2:U=USR(&HD100-(J=BY(I1))*144)
620 MD(BX(I1),BY(I1))=2:J=J+1:IF J>11 THEN 650
630 IF X=I AND Y=J THEN I=BP-3:GOSUB 680:GOTO 650
640 GOTO 580
650 RETURN
660 '   ■■■■■■■■■■■■■■■    Get Item    ■■■■■■■■■■■■■■■
670 I=MF(X,Y)-4:MF(X,Y)=0
680 IF I<0 THEN U=USR1(40+I*10):S=S+25+I*5:GOTO 380:RETURN
690 LINE(66,18)-(76,19)," ",B
700 LOCATE 67,18:PRINTMS$(I,0):LOCATE 69,19:PRINTMS$(I,1)
710 ON I+1 GOSUB 760,770,780,790,800,820,830
720 FOR I=1 TO 3:U=USR1(2):U=USR1(20):NEXT:FOR I=1 TO 500:NEXT
730 LINE(66,18)-(76,19)," ",B
740 LOCATE 67,18:PRINT"ﾉ ｺ ﾘ":LOCATE 74,19:PRINT"#":LOCATE 69,19:PRINT TI
750 RETURN
760 BF=BF-(BF<2)*9-1          :RETURN
770 BF=BF-(BF<8)              :RETURN
780 BM=1                      :RETURN
790 WK(0)=TI-50:WK(1)=TI-50:RETURN
800 FOR I1=0 TO 4:IF BP(I1)>-1 THEN GOSUB 570
810 NEXT                      :RETURN
820 PN=PN+1:LOCATE 74,22:PRINT PN-1:RETURN
830 OK=TI-50                  :RETURN
840 '   ■■■■■■■■■■■■■■■  Stage Clear   ■■■■■■■■■■■■■■■
850 FOR I=0 TO 11:LINE(I,I)-(78-I,23-I)," ",B:U=USR1(15-I):NEXT
860 M=M+1:S=S+TI¥10:IF M<21 THEN 60
870 FOR I=1 TO 18:LOCATEI*4,13:U=USR(&HD120):NEXT:LOCATE36,11:U=USR(&HD180)
880 FOR I=0 TO256:LOCATEI/8,11:U=USR(&HD100):LOCATEI/8+4,11:U=USR(&HD140):NEXT
890 A$(0)=" ╭    ╭ ..    ──┼──    |":A$(2)=" |─╮ |─╮ | |╭┼╮─╮ |"
900 A$(1)=" ┼──  ┼──  ╮  ╮──┼──    |":A$(3)=" ╯╰─ ╯╰─ ╰╯  ╰─╯ ─╯ o"
910 A$="C O N G R A T U L A T I O N S !!"
920 CONSOLE 4,5:COLOR 7:FOR I=0 TO 3:LOCATE 27,8:PRINT A$(I):U=USR1(4-I):NEXT
930 FOR I=1 TO 9000:NEXT:PRINT:PRINT:PRINTSPC(24);A$:PRINT:CONSOLE 0,25
940 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 24,6:PRINTA$:NEXT:GOTO 940
950 '   ■■■■■■■■■■■■■■■    Die Kan     ■■■■■■■■■■■■■■■
960 LOCATE V(R)*4-4,W(R)*2:U=USR(&HD1C0):MD(V(R),W(R))=TP(R):TP(R)=0
970 V(R)=RND(1)*16+1:W(R)=0:WK(R)=TI-4:TK(R)=-TK(R):U=USR1(19000)
980 LOCATE V(R)*4-4,W(R)*2:U=USR(&HD1C0):S=S+3:GOSUB380:RETURN
990 '   ■■■■■■■■■■■■■■■    Die Pon     ■■■■■■■■■■■■■■■
1000 LOCATE X*4-4,Y*2:U=USR(&HD100+R*16):X=X+X1:Y=Y+Y1
1010 LOCATE X*4-4,Y*2:FORI=1TO3:U=USR(&HD160-(IMOD2)*32):U=USR1(10)
1020 FOR J=1 TO150:NEXT J,I:U=USR(&HD1C0):U=USR1(100):BM=0:BF=BF+(BF>3)
1030 PN=PN-1:IF PN=0 THEN 1080
1040 FOR I=1 TO500:NEXT
```

★編集長はバシルーラをとなえた。影は北海道支局へと飛ばされてしまった。(宮崎県西都市・PANEC MSX14才)……【編：しかし，北海道支局長からバシルーラをとなえられ，再び東京にもどってきてしまった。】

```
1050 FOR I=0 TO 22 STEP 2:LINE(0,I)-(78,I)," ":LINE(0,23-I)-(78,23-I)," ":NEXT
1060 GOTO 60
1070 '  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■   Game Over    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1080 A$(1)="  ┌─┐┌─┐┌┬┐┌─  ┌─┐┬ ┬┌─┌─┐  ":A$(0)=STRING$(30,"o")
1090 A$(2)="  │┬├─┤│││├─  │ │└┐│├─├┬┘♥ ":A$(4)=A$(0)
1100 A$(3)="  └┴┘┴ ┴┴┴┴└─  └─┘ └┘└─┴└─  ":COLOR 7
1110 FOR I=0 TO 4 :FOR J=0 TO I:LOCATE 17,14-I+J:PRINT A$(J):NEXT
1120 U=USR1(15+I*5):FOR J=0 TO 60-I*5:NEXT J,I
1130 FOR I=1 TO 69:COLOR (IMOD7)+1:LOCATE 44,12:PRINT "♥"
1140 LINE(17,10)-(46,10),"o":LINE(17,14)-(46,14),"o":NEXT
1150 PRINTCHR$(12):WIDTH 40:LOCATE 10,10:PRINT"Continue - Return"
1160                        LOCATE 10,12:PRINT"Start    - others"
1170 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THENPN=5:S=0:BM=0:GOTO60  ELSE IF I$="" THEN1170
1180 GOTO 50
1190 '  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■     Stages     ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1200 WIDTH 40:COLOR 7:PRINTCHR$(12):LOCATE 13,11
1210 IF M=20 THEN PRINT"Last STAGE" ELSE PRINT " STAGE";M
1220 ERASE MD,MF:DIM MD(18,13),MF(18,13)
1230 RESTORE 1900:IF M>1 THEN FOR I=1 TO M*16-16:READA$:NEXT
1240 FOR I=0 TO12:MD(0,I)=2:MD(17,I)=2:NEXT
1250 FOR Y=2 TO 8 STEP 3:FOR X=0 TO 8 STEP 8:READ A$:A$=RIGHT$("0000"+A$,4)
1260 FOR I=1 TO 4:R=VAL("&H"+MID$(A$,I,1))
1270 FOR J=0 TO 2:MD(X+I*2-1,Y+J)=MP(R¥4  ,J):NEXT
1280 FOR J=0 TO 2:MD(X+I*2  ,Y+J)=MP(RMOD4,J):NEXT:NEXTI,X,Y
1290 READ A$:A$=RIGHT$("0000"+A$,4)
1300 FOR I=0 TO 1:R=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
1310 FOR J=1 TO 8:R=R+R:IF R>255 THEN R=R-256  ELSE MD(I*8+J,11)=2
1320 NEXT J,I
1330 GOSUB 1460:X=V:Y=W:GOSUB 1460:HX=V:HY=W
1340 GOSUB 1460:V(0)=V:W(0)=W:TP(0)=MD(V,W):TK(0)=SGN(8.5-V)
1350 GOSUB 1460:V(1)=V:W(1)=W:TP(1)=MD(V,W):TK(1)=SGN(8.5-V)
1360 FOR I=0 TO PK:GOSUB 1460:BX(I)=V:BY(I)=W:MD(V,W)=3:BP(I)=RND(1)*3:NEXT
1370 BP(RND(1)*5)=RND(1)*7+3 :BP(RND(1)*5)=RND(1)*7+3
1380 WIDTH 80:COLOR 5,0,1:PRINT CHR$(12)
1390 LINE(64,0)-(78,23),"♥",4,B
1400 RESTORE 1470:FORR=0TO11:READ I,J,A$:COLOR J:LOCATE 65,I:PRINT A$:NEXT
1410 GOSUB 380:LOCATE 68,21:U=USR(&HD140):LOCATE 73,22:PRINT "=";PN-1
1420 FORJ=1TO11:FORI=1TO16:LOCATE I*4-4,J*2:U=USR(&HD100+MD(I,J)*16):NEXT I,J
1430 LOCATE X*4-4,Y*2:U=USR(&HD140)
1440 FOR I=0 TO 1:LOCATE V(I)*4-4,W(I)*2:U=USR(&HD170):MD(V(I),W(I))=4:NEXT
1450 RETURN
1460 READ A$:R=VAL("&H"+A$):V=R¥16+1:W=RMOD16+1:RETURN
1470 DATA 17,7,"╭────────╮", 2,5," ┌─   ┌┐   ", 6,4,"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
1480 DATA 18,7,"| ノ コ リ    |", 3,5," ┌─   ┌─┐  ", 9,3," HI-SCORE    "
1490 DATA 19,7,"|    500 ₱  |", 4,5," | RUIT └─┘ OX",13,6," SCORE       "
1500 DATA 20,7,"╰───╭────╯",11,7,"             ",15,7,"             "
1510 '  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■   Read Data    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1520 WIDTH 40:COLOR 7:LOCATE 12,11:PRINT "wait a minute":Q=0
1530 IF PEEK(&HD266)=17 THEN 1620
1540 RESTORE1680:FORI=0TO&H45:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD000+I,A:Q=Q+A:NEXT
1550             FORI=0TO&H23:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HE900+I,A:Q=Q+A:NEXT
1560 IFQ<>14386THENBEEP:COLOR7:PRINT"Data Error in 1330 - 1370":END
1570 FORI= 0TO15:FOR J=0 TO7:READA$:POKE&HD100+I*16+J,VAL("&H"+A$):NEXT
1580             READA$:FORJ= 8TO11:POKE&HD100+I*16+J,VAL("&H"+A$):NEXT
1590             READA$:FORJ=12TO15:POKE&HD100+I*16+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1600 FORI=16TO22:RESTORE1840:FORJ=8TO15:POKE&HD100+I*16+J,I*32-456 :NEXT
1610             FOR J=0 TO7:READA$:POKE&HD100+I*16+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1620 RESTORE 1850:FORI=0TO3:FORJ=0TO2:READMP(I,J):NEXT:NEXT
1630 FORI=0TO6:READ A$:MS$(I,0)=LEFT$(A$,7):MS$(I,1)=RIGHT$(A$,7):NEXT
1640 RETURN
1650 '  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■      Data      ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1660 ' ----- Machine -----
1670 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F  ___
1680 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A , 64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03
1690 DATA D1,CD,21,D0,CD,21,D0,E1 , E5,CD,30,D0,CD,30,D0,E1
1700 DATA C9,E5,06,04,1A,77,13,23 , 10,FA,E1,01,78,00,09,C9
1710 DATA E5,06,04,1A,F5,E5,D5,C5 , CD,F8,04,C1,D1,E1,F1,24,13,10,F0,E1,2C,C9
1720 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E , 00,D3,40,CD,13,E9,25,C2
1730 DATA 00,E9,C9,E5,2D,C2,14,E9 , E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
1740 '
1750 ' ----- Character -----
1760  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, B8,B8  ,  4F,44,44,F4,4F,44,44,F4, F8,F8
1770  DATA 7F,FB,FD,FB,3F,71,30,1F, D8,D8  ,  BF,D9,15,FB,FF,AF,FA,FF, 98,98
1780  DATA AC,BD,AD,6C,FB,4F,C7,BF, 98,F8  ,  AC,55,55,CA,87,AD,DA,78, 98,98
1790  DATA C6,DA,DB,CA,FB,7C,F4,BF, 98,F8  ,  8C,7E,E7,C8,B9,4E,E4,9B, B8,B8
1800  DATA C8,FE,EF,8C,F0,FF,99,0F, 58,F8  ,  1F,11,11,F1,8F,88,88,F8, 58,58
1810  DATA C8,EC,D5,19,F7,FF,CF,07, 58,58  ,  5A,A5,C3,69,A5,45,6B,DA, F8,F8
1820  DATA 29,60,81,1A,58,81,06,94, D8,D8  ,  00,80,F5,13,F6,69,FF,06, 98,58
1830  DATA 00,E0,E4,4E,F6,FF,FF,6F, 98,D8  ,  C8,DC,CF,8C,43,FB,FF,37, 58,58
1840  DATA F0,EE,CC,88,F8,3B,11,00
1850  DATA 2,0,0,1,1,1,2,2,2,0,0,0
1860 DATA "ﾅ.ﾅﾝｼﾞｬ ｺﾘｬｧ!?","BAN BAN BAN !!","ﾀﾞｲｼﾞｮｰﾌﾞﾀﾞｧｰｰ","ﾀﾞﾙﾏｻﾝ ｶﾞｺﾛﾝﾀﾞ"
1870 DATA "ﾘｨｨﾁｨｰ  ｲｯﾊﾟｧﾂ","ﾓ ｳ ｹｪ!ﾓ ｳ ｹｪ!"," ｷｴﾏｽ ! ｷｴﾏｽ !"
1880 '
1890 ' ----- Stage -----
1900 DATA FFF4,   7,4000,1FF7,7F40,   1,    , E0,86,66,90 , A1,34,64,87,D7:'1
1910 DATA 407F,F407,7FDF,F7FD,7F78, 7F7, 5C1, 09,20,D0,76 , 11,31,B1,D1,97:'2
1920 DATA FFD0,   1,D010, 1FD,DFC0, 100,800F, 86,83,33,D6 , 34,81,84,87,D1:'3
1930 DATA 10FF,10FF,DF10,DF10,  DF,  DF,F0F0, 63,00,20,B0 , 01,31,B1,74,F4:'4
1940 DATA 800B,7FFE,800B,  2E,FFFB,FFEC,FD02, 10,F8,53,73 , 21,41,84,94,A4:'5
1950 DATA 5555,5555,7FFF,FFFF,5555,5555,    , 90,82,72,B0 , 45,65,85,A5,C5:'6
1960 DATA     ,   3,900F,F01B,900F,F01B,    , 79,F9,22,C2 , 75,54,94,57,97:'7
1970 DATA FFFF,FFFF,    ,801F,FFFF,   F,    , D3,09,03,53 , 04,34,64,94,C4:'8
1980 DATA 6A8F,F2A9,6A55,55A9,403F,FC01, 3C0, 00,00,54,A4 , 55,A5,71,81,11:'9
1990 DATA F001,   F,F001,  FF,FF01,  FF,    , 70,70,90,50 , 11,24,37,C4,D1:'10
2000 DATA FF92,49FF,F99E,79FF,F99F,FF9F,F00F, 89,14,33,90 , 23,61,91,98,B8:'11
2010 DATA FFD0,    ,    , 7FF,FFD0,    ,    , 09,F0,A9,A0 , F1,04,24,D7,F7:'12
2020 DATA 5557,D555,5557,D5FF,57FF,D555,    , E6,34,34,91 , 33,43,44,E3,F3:'13
2030 DATA     ,C000,FFF7,F7FF,FFF0, 3FF,F81F, 80,59,40,B0 , 67,77,87,97,A7:'14
2040 DATA FFC1, 3FF,F23D,FF8F, C0D,F030,    , 70,70,09,F9 , 81,44,B4,07,F7:'15
2050 DATA AE01,    ,BE03,   7,3AFF,FFF7,    , 93,08,98,99 , D8,D9,81,C4,F1:'16
2060 DATA AA80,C2AA,AA80, 6AA,AABF,FAAA,    , 63,59,69,89 , 54,64,74,84,94:'17
2070 DATA  FFF,FFC1,FFFF,C1FD,FFC1,FDFD,C000, 29,F0,E9,F9 , D1,B3,94,76,57:'18
2080 DATA AA83,F6AA,AA93,F2AA,AA83,F6AA, 180, 60,59,7A,8A , 91,64,94,67,97:'19
2090 DATA 5555,C0FF,557C,3555,57FE,B57D,FFFF, 06,00,70,F9 , 44,74,84,E4,F4:'20
```


★先日，ハルミの国際見本市会場に行ったとき，電波新聞をもらった。得した，得した。(茨城県那珂湊市・舞原優希16才)……【編：5月11日からはじまるマイコン・ショーにも電波ブースがあるのでみんなきてネ!!】

作品No.6-29

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

あの名作がPC-80mkIIに登場

移植版チャオの伝説(でんせつ)

奇跡(きせき)の品物(しなもの)

～ミラクル・アイテム～

Nen-ni

★はじめに

これは小川真太郎さん原作の「奇跡の品物」(X1)の移植版です。これまでにも，Super MZ，MSX等に移植されてきたので「つぎは，88かFMだな？」な～んて考えた君はあまいっ！——と言うわけで80mkII版です。

★遊びかた

おなじみ[2][4][6][8]で「チャオ」を操作して，神経衰弱の要領で[?]の中身をそろえましょう。失敗すると箱は閉じてしまうけれど，ピタリ当たると「奇跡」が起こります(**第1表**)。

また，最後にそろえた品物はストックされ（ただし13個まででです），好きなときに使って「奇跡」を起こすことができます。

それから，やっぱりと言うか当然と言うか，敵さんがいます。敵は2種類いて，目玉のいっぱいあるヤツは，壁を壊して近づいてくるので注意しましょう。もちろん，こいつらに捕まったり，HPが0になったりすると死んじゃいます。このHPはつねに1ポイントずつ減り，壁を押すと（書き忘れましたが，壁は押せるんです）2ポイント，「つるはし」で壊すと4ポイント減ります。

《第1表》アイテムの効果

剣	Sword	無敵，敵を殺すと100点
杖	Staff	時間を止めることができる
首飾り	Pendant	HPが減らなくなる
ろうそく	Candle	[?]の中身をのぞける
つるはし	Mattock	壁を壊すことができる

さて，かんじんのストックの使いかたですが，右で動いているカーソルがその品名を示しているときにスペース・キーを押すと，その品物が「奇跡」を起こしてくれます（もちろん，その品物がストックされなければダメですが)。

スコアは敵を壁でつぶすと20点，壁を壊すと10点(敵が壊してもポイント)，ラウンド・クリアで残りHP×10点です。ラウンドは30もあり，1面の「小川」面以外はオリジナルです。

★あとがき

なんと言ってもキャラに苦労しまし

▲《写真1》おなじみの奇跡の品物です。原作者の小川君の面はそのまま

▲《写真2》こうやって[?]の中身を神経衰弱の要領で合わせていく

▲《写真3》画面内の[?]の中身をすべて合わせるとラウンド・クリア

▲《写真4》1面以降はPC-80mkIIのオリジナル面ばかりです

奇跡の品物のプログラム・リスト

```
100 REM ||||||||||||||||||Hen-ni / K.Nishijo  ||||||||||||||||||
110 REM ||||||||||||||||||  (C)STREAM ORIGINAL ||||||||||||||||||
120 CLEAR 100,&HCEFF:CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 3,0,0
130 CMD COLOR 3,3:CMD CLS 3:DEFINT A-Z:DEFUSR0=&HCF00:DEFUSR1=&HE91A
140 DIM R$(30),P(14,11):TP=200
150 REM ||||||||||||||||||     HEX SETTING     ||||||||||||||||||
160 RESTORE1210:FOR I%=0 TO 96:READ A$:POKE &HCF00+I%,VAL("&H"+A$):NEXT
170 FOR I%=0 TO 35:READ A$:POKE &HE900+I%,VAL("&H"+A$):NEXT
180 FOR I%=0 TO 35:READ A$:FOR J%=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J%*2+1,2))
190 POKE &HD000+I%*32+J%,D:NEXT J%,I%
200 REM ||||||||||||||||||      S T A R T      ||||||||||||||||||
210 CMD CLS 3:SC=0:RO=1:LE=3:RESTORE 1670:FOR I=1 TO 30:READ R$(I):NEXT
220 FOR GY=0 TO 24 STEP 2:FOR GX=0 TO 38 STEP 2:GC=1:GOSUB 1190:NEXT GX,GY
230 CMD LINE (224,8)-(311,79),3,BF:CMD LINE (224,88)-(311,159),3,BF
240 CMD LINE (224,168)-(311,191),3,BF:FOR I=0 TO 4:R(I)=1
250 READ A$:LOCATE 31,12+I:PRINT A$;:NEXT:GOSUB 1120:A$=SPACE$(71)
260 LOCATE 29,2:PRINTUSING"TP:#####0";TP;:PRINT A$;"SC:      0";A$;"HP:     70";
270 PRINT A$;"RO:      1";:GX=29:GY=22:GC=8:GOSUB 1190:GX=32:GOSUB 1190:R=5
280 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 11:P(I,J)=7:NEXT J,I:ES=0:LOCATE 29,12:PRINT "*";
290 REM ||||||||||||||||||      S T A G E      ||||||||||||||||||
300 FOR GY=0 TO 20 STEP 2:FOR GX=0 TO 26 STEP 2:GC=1:GOSUB 1190:NEXT GX,GY
```

★OFのネタを考えていたら23時を過ぎてしまった。まずい！腕力が落ちてきている。早くネタを書いて宿屋へ行かねば…。(北海道夕張郡・高田雅徳14才)……【影：5千6百万ゴールドです。お泊りになりますか？】

た。ご存知のとおりmkⅡは4色しか使えないので，X1のRGBデータを方眼紙上で合成し実物の色を再現し，それを4色のデータに作り直して現在の色となりました。あと，今回はじめて気づいたのですが，PC全機種（98は知らないが）のBASICにはなんと，BIN$がない！のです。どーりでPCの投稿は面データが圧縮されてないのが多いワケだ……。僕もこれには困って，ベーマガを片っぱしから読みあさり，ふぁん太じいさん（どーしてるかな？）のプログラムを参考にさせていただきました。

最後に原作者の小川真太郎さんに感謝しつつ，「FLEX上越のみなさん見てるか！」と叫んで終わりたいと思います。

```
310 FOR GY=1 TO 19 STEP 2:FOR GX=1 TO 25 STEP 2:GC=0:GOSUB 1190:NEXT GX,GY
320 FOR GX=28 TO 36 STEP 2:GY=18:GC=0:GOSUB 1190:NEXT :GX=37:GOSUB 1190
330 LOCATE 36,6:PRINT "70";:FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:P(I,J)=0:NEXT J,I
340 FOR I=0 TO 10:A=VAL("&H"+MID$(R$(RO),I*2+1,2)):FOR J=1 TO 8:A=A*2
350 IF A>255 THEN A=A-256:P(I+2,10-J)=1:GX=I*2+3:GY=19-J*2:GC=1:GOSUB 1190
360 NEXT J,I:FOR I=0 TO4:FOR J=0 TO 1
370 X=INT(RND(1)*11)+2:Y=INT(RND(1)*8)+2:IF P(X,Y)<>1 THEN 370 ELSE FX(I,J)=X
380 FY(I,J)=Y:P(X,Y)=I+2:GX=X*2-1:GY=Y*2-1:GC=7:GOSUB 1190:NEXT:FZ(I)=0:NEXT
390 X=1:X(0)=1:X(1)=13:X(2)=13:Y=10:Y(0)=1:Y(1)=1:Y(2)=10:OS=0:OP=0:MF=0:BI=1
400 LI=700:GX=1:GY=19:GC=8:GOSUB 1190:FOR I=0 TO 2:GX=X(I)*2-1:GY=Y(I)*2-1
410 GC=I+9:GOSUB 1190:P(X(I),Y(I))=8+I:NEXT:FOR I=0 TO 4:FZ(I)=0:NEXT
420 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    Y  O  U    |||■■■■■■■■■■■■■■
430 IF INKEY$=" " THEN 820 ELSE I0=INP(0):VX=(I0=239)-(I0=191):W=1
440 VY=(INP(1)=254)-(I0=251):IF NOT(VX=0 XOR VY=0) THEN 480
450 L=X+VX:M=Y+VY:S=P(L,M):IF S=7 THEN 480
460 IF S>0 AND S<7 THEN 650 ELSE GX=X*2-1:GY=Y*2-1:GC=0:GOSUB 1190
470 GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=8:GOSUB 1190:X=L:Y=M:IF S<>0 THEN S=S-8:GOTO 1030
480 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    E N E M Y    |||■■■■■■■■■■■■■■
490 LI=LI-MF*BI:LOCATE 36,6:PRINT USING "##";LI/10:IF LI<5 THEN 1030 ELSE MF=1
500 W=0:Z=(Z+1)MOD 6:IF Z MOD3=0 THEN 570
510 IF FZ(1)>0 THEN GOSUB1200:GOTO420 ELSE ON Z+1 GOTO540,540,620,540,540,620
520 P(L,M)=0:P(U,V)=S+8:GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=0:GOSUB 1190:GX=U*2-1:GY=V*2-1
530 GC=S+9:GOSUB 1190:X(S)=U:Y(S)=V:IF X=U AND Y=V THEN 1030 ELSE 420
540 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    GREEN ROPER    |||■■■■■■■■■■■■■■
550 S=ZMOD2:L=X(S):M=Y(S):IFRND(1)>.5THENU=L+SGN(X-L):V=MELSEU=L:V=M+SGN(Y-M)
560 P=P(U,V):IF P>0 THEN 420 ELSE 520
570 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    USE ITEM    |||■■■■■■■■■■■■■■
580 LOCATE 29,ES+12:PRINT " ";:ES=(ES+1)MOD 5:LOCATE 29,ES+12:PRINT "*";
590 IF FZ(ES)=0 THEN 480 ELSE FZ(ES)=FZ(ES)-1:IF FZ(ES)>0 THEN 480
600 FOR I=0 TO 5:GX=ES*2+28:GY=18:GC=ES+2:GOSUB 1190:Q=USR1(35)+USR1(15)
610 GC=0:GOSUB 1190:NEXT:S=ES:ON ES+1 GOTO 480,480,890,480,480
620 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    GRAPE HEAD!    |||■■■■■■■■■■■■■■
630 S=2:L=X(S):M=Y(S):IF RND(1)>.5THEN U=L+SGN(X-L):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(Y-M)
640 P=P(U,V):IF P>1 THEN 420 ELSE IF P=0 THEN 520 ELSE L=U:M=V:GOTO 690
650 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    P U S H    |||■■■■■■■■■■■■■■
660 IF S>1 THEN 760 ELSE U=L+VX:V=M+VY:P=P(U,V):IF P>0 AND P<8 THEN 690
670 P(L,M)=0:GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=0:GOSUB 1190:GX=U*2-1:GY=V*2-1:GC=1
680 GOSUB 1190:Q=USR1(40):P(U,V)=1:MF=20:K=2:IF P>7 THEN 720 ELSE GOTO 480
690 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    B R E A K    |||■■■■■■■■■■■■■■
700 IF FZ(4)=0 AND W=1 THEN 480 ELSE MF=40*W:K=1:A=4:B=0:C=-1
710 GOSUB 1180:P(L,M)=0:GOSUB 1170:ON W+1 GOTO 420,480
720 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    ENEMY DEAD!    |||■■■■■■■■■■■■■■
730 L=INT(RND(1)*12)+1:M=INT(RND(1)*9)+1:IF P(L,M)>0 OR ABS(X-L)<2 THEN 730
740 Q=USR1(40)+USR1(38):A=0:B=4:C=1:GOSUB 1180:GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=P+1
750 GOSUB 1190:X(P-8)=L:Y(P-8)=M:P(L,M)=P:GOSUB 1170:GOTO 480
760 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    O P E N    |||■■■■■■■■■■■■■■
770 Q=USR1(20)+USR1(19):GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=S:GOSUB 1190:P(L,M)=7
780 IF OP=0 THEN LX=L:LY=M:OP=1:ST=S:GOTO 480 ELSE IF ST=S THEN 810
790 Q=USR1(38)+USR1(38):GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=7:GOSUB 1190
800 GX=LX*2-1:GY=LY*2-1:GOSUB 1190:P(L,M)=S:P(LX,LY)=ST:OP=0:ST=0:GOTO 480
810 Q=USR1(17)+USR1(16)+USR1(15):OP=0:FZ(S-2)=3:OS=OS+1:IF OS=5 THEN 990 ELSE S=
S-2:GOTO 840
820 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T R I G    |||■■■■■■■■■■■■■■
830 IF R(ES)<1 THEN 480 ELSE R(ES)=R(ES)-1:R=R-1:GOSUB 1120:FZ(ES)=3:S=ES
840 GX=S*2+28:GY=18:GC=S+2:GOSUB 1190:ON S+1 GOTO 850,870,890,920,970
850 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S W O R D    |||■■■■■■■■■■■■■■
860 FOR I=0 TO 7:CMD SCREEN ,,6:CMD SCREEN ,,0:FOR J=0TO 50:NEXT J,I:GOTO 480
870 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T A F F    |||■■■■■■■■■■■■■■
880 FOR I=0 TO 7:CMD SCREEN ,,7-I:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:GOTO 480
890 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    PENDANT    |||■■■■■■■■■■■■■■
900 BI=0:IF FZ(S)=0 THEN BI=1:GOTO 480
910 FOR I=0 TO 7:CMD SCREEN ,,4:CMD SCREEN ,,0:FOR J=0TO 50:NEXT J,I:GOTO 480
920 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    C A N D L E    |||■■■■■■■■■■■■■■
930 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:IF P(FX(I,J),FY(I,J))=7 THEN 960
940 GX=FX(I,J)*2-1:GY=FY(I,J)*2-1:GC=I+2:GOSUB 1190:Q=USR1(10)
950 FOR K=0 TO 800:NEXT:GC=7:GOSUB 1190
960 NEXT J,I:GX=34:GY=18:GC=0:GOSUB 1190:FZ(3)=0:GOTO 420
970 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    MATTOCK    |||■■■■■■■■■■■■■■
980 FOR I=0 TO 7:CMD SCREEN ,,7:CMD SCREEN ,,0:FOR J=0TO 50:NEXT J,I:GOTO 480
990 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    C L E A R    |||■■■■■■■■■■■■■■
1000 FOR I=0 TO 2:Q=USR1(30)+USR1(25)+USR1(20):NEXT:RO=RO+1
1010 IF RO=31 THEN 1080 ELSE LOCATE 36,8:PRINT USING "##";RO:K=LI/10
1020 GOSUB1170:IF R>12 THEN 290 ELSE R(S-2)=R(S-2)+1:R=R+1:GOSUB 1120:GOTO290
1030 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    O U T    |||■■■■■■■■■■■■■■
1040 IF FZ(0)=0 OR LI<1 THEN X=X*2-1:Y=Y*2-1:GOTO 1060
1050 GX=X*2-1:GY=Y*2-1:GC=8:GOSUB 1190:P=S+8:P(X,Y)=0:K=10:GOTO 720
1060 GX=X:GY=Y:FOR I=0TO11:GC=(I MOD2)*4+8:GOSUB 1190:Q=USR1(30):NEXT:LE=LE-1
1070 IF LE=0THEN1080ELSE CMDLINE(208+LE*24,176)-(223+LE*24,191),3,BF:GOTO 290
1080 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    GAME OVER    |||■■■■■■■■■■■■■■
1090 IF SC>TP THEN TP=SC
1100 LOCATE8,8:COLOR6:PRINT" GAME  OVER ";:LOCATE6,13:PRINT" HIT SPACE KEY! "
1110 IF INKEY$=" " THEN COLOR 0:GOTO 200 ELSE 1110
1120 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T O C K    |||■■■■■■■■■■■■■■
1130 CMD LINE (8,176)-(215,191),3,BF:S=0:FOR I=0 TO 4:IF R(I)=0 THEN 1150
1140 FOR J=1 TO R(I):S=S+1:GX=S*2-1:GY=22:GC=I+2:GOSUB 1190:NEXT
1150 NEXT:Q=USR1(35)+USR1(25):RETURN
1160 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S  U  B    |||■■■■■■■■■■■■■■
1170 SC=SC+K:LOCATE 32,4:PRINT USING "#####";SC;:RETURN
1180 FORI=A TOBSTEPC:GX=L*2-1:GY=M*2-1:GC=I+13:GOSUB1190:Q=USR1(1):NEXT:RETURN
1190 POKE &HDF00,GX*2:POKE &HDF01,GY*2:POKE &HDF02,GC+1:Q=USR(0):RETURN
1200 FOR K=0 TO 200:NEXT:RETURN
1210 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    HEX DATAS    |||■■■■■■■■■■■■■■
1220 DATA f3,3a,00,df,67,3a,01,df,6f,3a,02,df,cd,11,cf,fb       :' CF00: PUT
1230 DATA c9,e5,1e,40,3d,67,16,00,6a,06,08,29,30,01,19,10
1240 DATA fa,11,00,d0,19,eb,e1,d5,4c,7d,21,00,00,11,40,01
1250 DATA 06,08,29,87,30,01,19,10,f9,11,00,80,19,06,00,09
1260 DATA d1,eb,3e,00,d3,5c,3e,10,01,04,00,ed,b0,22,33,df
1270 DATA 01,4c,00,eb,09,eb,2a,33,df,d6,01,c2,48,cf,d3,5f,c9
1280 DATA 3e,20,d3,40,cd,13,e9,3e,00,d3,40,cd,13,e9,25,c2,00,e9 :' E900: SOUND
1290 DATA c9,e5,2d,c2,14,e9,e1,c9,e5,5e,23,66,6b,cd,00,e9,e1,c9
1300 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    CHR DATAS    |||■■■■■■■■■■■■■■
1310 DATA F333F333CCCCCCCCF333F333FFFFFFFF33F333F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1320 DATA F333F333CCCCCCCCF333F333FFFFFFFF33F333F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1330 DATA ABABABABA3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A383838383FFFFFFFF
1340 DATA ABABABABA3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A383838383FFFFFFFF
1350 DATA EAAAAAA0AFFFFFE8BEBBFEBBBAFFFA3BBBFFE8FBBFFFA3FBBFFE8FFBBDFA3FFB
1360 DATA B7E8FFFBBDA3FFFBBD4FFF3BBA5DFC3BBAF730FBAFFFFFEB2AAAAAAF0FFFFFFC
1370 DATA EAAAAAA0AFFFFFE8BEBFA7FBBAFE55FBBBFD757BBFF9157BBBD5C53BBFE4F0FB
1380 DATA BF53FFFBBD4FFFFBBD3FFF3BB8FFFC3BBFFF30FBAFFFFFEB2AAAAAAF0FFFFFFC
1390 DATA EAAAAAA0AFFFFFE8BFA8E8FBBE3E8E3BBE3FFE3BB8FFFF8BB8FEAF8BB8E8FA3B
1400 DATA BE8FFFFBBE3FFFFBAAA3FF3BBA8FFC3BB88F30FBAFFFFFEB2AAAAAAF0FFFFFFC
1410 DATA EAAAAAA0AFCFDFE8BEBF9F3BBA3DBFCB8BFD7F3BBCCEA3CBBB3EACFBBFF2AFCB
1420 DATA BAFEACFBBBBEAFFBBBBEAFFBBEAAAABBBFAAAAFBAFFFFFEB2AAAAAAF0FFFFFFC
1430 DATA EAAAAAA0AFFFFFE8BEAA3FFBBFEAA5FBBBF2A93BBFFF2A3BBBFE4A3BBBF54ABB
1440 DATA BFE5328BBF94FE8BBD53FF8BB54FFF8BBDFFFFFBAFFFFFEB2AAAAAAF0FFFFFFC
1450 DATA EAAAAAA0AFC00FE8BC2AA0FBB2AAAA3B8AA00A8B8A8FF28B8AA30A8BB28CAA3B
1460 DATA BC3280FBBFF23FFBBFFC3FFBBFF28FFBBFF28FFBAFFC3FEB2AAAAAAF0FFFFFFC
1470 DATA 333F333FCCE995CC33E5553FFFC00FFF39995557CFFFFFF33FFBEFCCFFFBEFF3
1480 DATA 3BF3CFFBEFFFFFFE2AFFFFEAEAFFFFBA3BFFFFFBCFEFFEFF3AABFAA3FFFFFFFF
1490 DATA F332AB33C8E8CCECE3B3F2B3EFBFEBFFB3F5FFA38FDB7EC8BFDF7FFBEFF5FFFE
1500 DATA F23FFF32C88ECECCFBB3A3A3FBEFFBFB23E33BF2ECC8ECCE3BFBB3FBFEEFEFEF
1510 DATA F332AB33C8E8CCECE3B3F2B3EFBFEBFFB3F5FFA38FDB7EC8BFDF7FFBEFF5FFFE
1520 DATA F23FFF32C88ECECCFBB3A3A3FBEFFBFB23E33BF2ECC8ECCE3BFBB3FBFEEFEFEF
1530 DATA F5D7FF3FDB6D217FDF7D46DFF5D6D7DFD7D761576D6D7D6D7D7DD77DD717BED7
1540 DATA F23FFF32C88ECECCfBB3A3A3FBEFFBFB23E33BF2ECC8ECCE3BFBB3FBFEEFEFEF
1550 DATA F333F333CCCCCCCCF333F333FFFFFFFF33F333F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1560 DATA 333F333FCCE995CC33E5553FFFC00FFF39995557CFFFFFF33FFBEFCCFFFBEFF3
1570 DATA F333F333CCCCCCCCF333F333FFFFFFFF33F333F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1580 DATA F333F333CCCCCCCCF333F333FFFFFFFF33F333F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1590 DATA F333F333CCCCCCCCF233F233FABFFABF32F332F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1600 DATA F333F333CCCCCCCCF233F233FABFFABF32F332F3CCCCCCCC33F333F3FFFFFFFF
1610 DATA F333F333CECCCECCF233F233EAAFEAAF32F332F3CECCCECC33F333F3FFFFFFFF
1620 DATA F333F333CECCCECCF233F233EAAFEAAF32F332F3CECCCECC33F333F3FFFFFFFF
1630 DATA F233F233CECCCECCFAB3FAB3AAABAAAB3AB33AB3CECCCECC32F332F3FFFFFFFF
1640 DATA F233F233CECCCECCFAB3FAB3AAABAAAB3AB33AB3CECCCECC32F332F3FFFFFFFF
1650 DATA ABABABABA3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A383838383FFFFFFFF
1660 DATA ABABABABA3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A3A383838383FFFFFFFF
1670 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    STAGE DATAS    |||■■■■■■■■■■■■■■
1680 DATA 9981BD819981BD819D81BD,FF00FE00FD01F505E308CF,E700C319E581A798C300E7
1690 DATA FFFF00110E007EFF008166,6E9F00F976007EE100877E,F810F800F820D800FD81BF
1700 DATA 1052969080909712 9C9070,64929F9264002629F92926,0E3145EA9040C4BB41310E
1710 DATA 4263210858D08426636140,8380000C000000300001C1,2184002400098020020881
1720 DATA FFFF11110E000EBF0E0080,700C040810204C02B2120C,E0C080C08402E4C282C488
1730 DATA 7F808082410040A0BC4888,E72424A5A58181A53C00E7,DB677E3E3C1C181818080 8
1740 DATA 3C62A1AFB1A1A2A2A46830,0D12112946442458408080,0462C3C3620400 1C381C00
1750 DATA 60908B4C3424148F844830,080B4AAAA99D9B88480909,C0201018648281 80403000
1760 DATA E12B08E6222A080FC06020,FAC381A72A6A04ABE1475E,048E80A0226E000121080E
1770 DATA 07FD81B92BEE80BFE10FF8,007088888C728A898F7100,FF80BE093E009CE401FF01
1780 DATA SWOAD,STAFF,PENDANT,CANDLE,MATTOCK
```

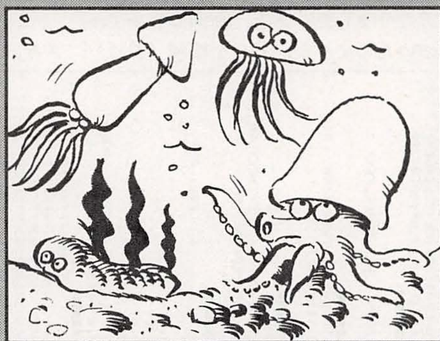
★5月号の表紙で鯉のぼりをだして，カープを応援してくださって，ありがとうございました。（大阪市・因島星おたけさん14才）……【編：たしかに鯉のぼりだけど！色はしっかりドラゴンズ・カラーでしょう!!】

作品No.6-30

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

はちゃめちゃパズルゲーム

ふんだりけったり



中田　讓二

⊙STORY

仲良し4人組のたこくん，いかくん，くらげくん，なまこくんはあるパビリオンに入りました。しかし，それはパビリオンではなく不思議な力が作用している空間だったのです。

⊙HOW TO PLAY

8246でたこくんは上下左右に，いかくんは上下右左に，くらげくんは下上左右に，なまこくんは下上右左に動きます。48同時でたこくんが左上斜めに，いかくんが右上斜めに，くらげくんが左下斜めに，なまこくんは右下斜めに動きます。68同時でその左右逆です。たこくん以外の移動は覚えなくてもプレイして感じがつかめると思います。たこくんを左上隅に，いかくんを右上隅に，くらげくんを左下隅に，なまこくんを右下隅に移動させるとクリアです。

タイムが1ずつ減るとスコアが1ずつ増えていきますがタイムがマイナスになるとスコアが一つずつ減っていきます。スコアが0になるとゲーム・オーバーです。スペース・キーでリプレイです。

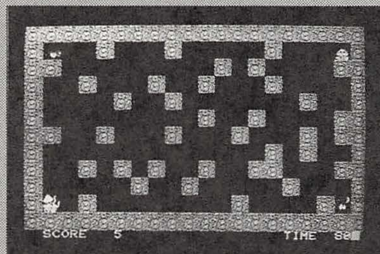
⊙PROGRAM

カラーモードIを使ってしまいました。はじめて完成させたもんでムダがあると思います。

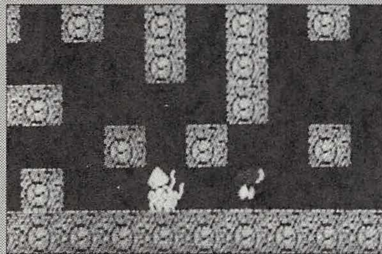
⊙P.S.

でましたこじつけストーリー！ちなみにボクのハイスコアは391点でした。

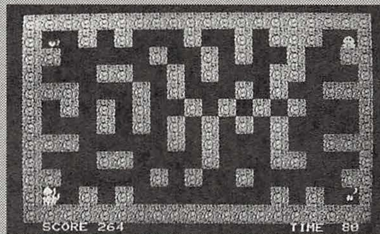
★　　　★



◀《写真1》ゲーム・スタート!! それぞれのキャラによって動く方向がちがうゾ！



▶《写真2》ブロックをうまく利用して最初はこの2人をうまく動かそう



◀《写真3》2面はくらげとなまこをどう移動させるかがカギ

ふんだりけったりのプログラム・リスト

```
1000 REM■■■■■■■■■■INITIAL          ■■■■■■■■■■
1010 SCREEN0:CLS3:WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:BGM1
1020 DIMA%(495):FORA=0TO494:READA$:A%(A)=VAL("&H"+A$):NEXTA
1030 DIMM$(12,6):FORJ=0TO11:FORK=0TO2:READM$(J,K):NEXTK,J
1040 FORJ=0TO11:FORK=3TO5:READM$(J,K):NEXTK,J
1050 M1$="T25505L64V15Y7,56C<F>GC"
1060 M2$="T155@4105L8V15GGFFEEEEEEEEEL16CDL8EDR64GGGGAGAEFFFFERC"
1070 M3$="T155@4105L8V15G&GAE&E&ED&D&DC&C&C&C&C&C"
1080 M=0:SC=0
1090 REM■■■■■■■■■■MAZE             ■■■■■■■■■■
1100 M=M+1:IFM=7THEN1570
1110 CLS3:FORJ=0TO11:FORI=0TO19:P=VAL(MID$(M$(J,((M-1)MOD6)),I+1,1))
1120 IFP=1THENPUT@(I*32,J*16),A%(396)
1130 NEXTI,J:TX=576:TY=160:IX=32:IY=160:KX=576:KY=16:NX=32:NY=16:TI=80
1140 PUT@(TX,TY),A%:PUT@(IX,IY),A%(99):PUT@(KX,KY),A%(198):PUT@(NX,NY),A%(297)
1150 REM■■■■■■■■■■TIME/SCORE       ■■■■■■■■■■
1160 SC=SC+1:TI=TI-1:IFTI<0THENSC=SC-2:IFSC<0THEN1640
1170 LOCATE1,25:PRINTUSING"SCORE####";SC;
```

★いやー影さんはどんな顔をしているんだろう？まてよ，たしか今日の朝刊の片すみに載っていたような…。(大阪市・劉備玄徳13才)……【影：私を竹下総理とかんちがいしているようだな。編：そんなことあるわけないでしょう！】

```
1180 LOCATE29,25:PRINTUSING"TIME####";TI;
1190 REM■■■■■■■■■■■■TAKOKUN        ■■■■■■■■■■■■
1200 I0=INP(0):I1=INP(1)
1210 VX=((I0=239)-(I0=191))*32:VY=((I1=254)-(I0=251))*16
1220 IF(VX+VY)=0THEN1240
1230 IFPOINT(TX+VX,TY+VY)=0THEN1250
1240 GOTO1280
1250 LINE(TX,TY)-(TX+31,TY+15),0,BF
1260 TX=TX+VX:TY=TY+VY
1270 PLAY,,,M1$:PUT@(TX,TY),A%
1280 GOSUB1300
1290 GOTO1150
1300 REM■■■■■■■■■■■■IKAKUN         ■■■■■■■■■■■■
1310 WX=((I0=191)-(I0=239))*32:WY=((I1=254)-(I0=251))*16
1320 IF(WX+WY)=0THEN1340
1330 IFPOINT(IX+WX,IY+WY)=0THEN1350
1340 GOTO1380
1350 LINE(IX,IY)-(IX+31,IY+15),0,BF
1360 IX=IX+WX:IY=IY+WY
1370 PLAY,,,M1$:PUT@(IX,IY),A%(99)
1380 REM■■■■■■■■■■■■KURAGEKUN      ■■■■■■■■■■■■
1390 XX=((I0=239)-(I0=191))*32:XY=((I0=251)-(I1=254))*16
1400 IF(XX+XY)=0THEN1420
1410 IFPOINT(KX+XX,KY+XY)=0THEN1430
1420 GOTO1460
1430 LINE(KX,KY)-(KX+31,KY+15),0,BF
1440 KX=KX+XX:KY=KY+XY
1450 PLAY,,,M1$:PUT@(KX,KY),A%(198)
1460 REM■■■■■■■■■■■■NAMAKOKUN      ■■■■■■■■■■■■
1470 YX=((I0=191)-(I0=239))*32:YY=((I0=251)-(I1=254))*16
1480 IF(YX+YY)=0THEN1500
1490 IFPOINT(NX+YX,NY+YY)=0THEN1510
1500 GOTO1540
1510 LINE(NX,NY)-(NX+31,NY+15),0,BF
1520 NX=NX+YX:NY=NY+YY
1530 PLAY,,,M1$:PUT@(NX,NY),A%(297)
1540 REM■■■■■■■■■■■■CLEAR          ■■■■■■■■■■■■
1550 IFTX=32ANDKX=32ANDIX=576ANDNX=576THEN1560ELSERETURN
1560 IFTY=16ANDIY=16ANDKY=160ANDNY=160THEN1090ELSERETURN
1570 REM■■■■■■■■■■■■ENDING         ■■■■■■■■■■■■
1580 CLS3:LOCATE14,8:PRINT"G R E A T !"
1590 LOCATE15,10:PRINTUSING"SCORE####";SC;
1600 PUT@(256,96),A%:PUT@(288,96),A%(99)
1610 PUT@(320,96),A%(198):PUT@(352,96),A%(297):PLAYM2$
1620 LOCATE9,15:PRINT"THANK YOU VERY MUCH !"
1630 IFINP(9)=191THEN1080ELSE1630
1640 REM■■■■■■■■■■■■GAMEOVER       ■■■■■■■■■■■■
1650 CLS3:LOCATE12,10:PRINT"G A M E O V E R":PLAYM3$
1660 IFINP(9)=191THEN1080ELSE1660
1670 REM■■■■■■■■■■■■CHARACTERDATA  ■■■■■■■■■■■■
1680 DATA0020,0010,0000,0000,0706,F0F1,0000,0000,0000,6000,3F0C,F8FF,0000,6000
1690 DATA0000,3000,FF18,FCFF,0000,3000,0000,3000,FF1B,FCFF,0000,3000,0000,6000
1700 DATAFF6F,FCFF,0000,6000,0000,0001,3FC6,F8FF,0000,0001,0000,0000,C7DB,E0FF
1710 DATA0000,0000,0400,0000,FC76,006F,0400,0000,1E00,0020,FE3E,003C,1E00,0020
1720 DATA3F00,0030,FF6D,F03F,3F00,0030,3F00,00F0,FFCD,58FF,3F00,00F0,1800,0060
1730 DATAFF06,30F8,1800,0060,0000,0000,D836,C06C,0000,0000,0000,0000,8F1D,800D
1740 DATA0000,0000,0000,0000,0D00,0087,0000,0000,0000,0000,0700,0000,0000,0000
1750 DATA0000,0020,0010,E000,0000,E000,0000,E000,0000,F803,0006,F803,0006,F803
1760 DATA0006,FE07,000C,FE07,000C,FE07,000C,FF0B,008C,FF0B,008C,FF0B,008C,FF1F
1770 DATA00C6,FF1F,00C6,FF1F,00C6,FF37,0086,FF37,0086,FF37,0086,FC19,0C0C,FC19
1780 DATA0C0C,FC19,0C0C,8307,1898,8307,1898,8307,1898,7C00,1870,7C00,1870,7C00
1790 DATA1870,FA1C,183B,FA1C,183B,FA1C,183B,F737,B07F,F737,B07F,F737,B07F,FB36
1800 DATAE0B6,FB36,E0B6,FB36,E0B6,9C0F,007B,9C0F,007B,9C0F,007B,7B1B,00DB,7B1B
1810 DATA00DB,7B1B,00DB,DB18,0076,DB18,0076,DB18,0076,710C,00CC,710C,00CC,710C
1820 DATA00CC,0000,0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1830 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1840 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0700,00E0
1850 DATA0700,00E0,0700,00E0,3F00,00FC,3F00,00FC,3F00,00FC,E100,0087,E100,0087
1860 DATAE100,0087,9101,8089,9101,8089,9101,8089,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF
1870 DATACE01,8073,CE01,8073,CE01,8073,3300,001E,3300,001E,3300,001E,6107,609B
1880 DATA6107,609B,6107,609B,B10D,60B3,B10D,60B3,B10D,60B3,E300,C019,E300,C019
1890 DATAE300,C019,0000,0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1900 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1910 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1920 DATA0000,800A,0000,0000,0000,0000,0000,2027,7C00,0000,0000,0000,0000,CF18
1930 DATAFE83,0000,0000,0000,0400,DF50,FFFF,0000,0400,0100,048C,BF31,FE8F,0100
1940 DATA048C,0300,008E,3F5E,FD8F,0300,008E,0100,10DC,5F2A,F4DF,0100,10DC,0000
1950 DATA0070,2B00,50FD,0000,0070,0000,0000,0500,A054,0000,0000,0000,0000,0000
1960 DATA00A0,0000,0000,0000,0020,0010,FFFF,CAE6,0000,0000,3237,CAE6,AAA8,5581
1970 DATA0000,0000,AAA8,4580,5149,B26C,0000,0000,5149,B26C,DADC,4B93,0000,0000
1980 DATADA9C,4B93,7D2A,5662,0000,0000,2922,5662,00EF,7B49,0000,0000,00AA,7B49
1990 DATACDD8,898D,0000,0000,CDD8,818D,DF32,DCE6,0000,0000,D732,DC66,3F47,4AD2
2000 DATA0000,0000,3F45,4AD2,9EA7,7533,0000,0000,9AA7,7133,C1C7,93B3,0000,0000
2010 DATAC1C6,93A3,3F27,5A53,0000,0000,3F27,5A53,DFB2,C7E6,0000,0000,DB92,C266
2020 DATACD48,9A8D,0000,0000,CD48,9A8D,00AB,7549,0000,0000,00A9,7549,7536,4C62
2030 DATA0000,0000,7536,4462,0000
2040 REM■■■■■■■■■■■■MAZEDATA       ■■■■■■■■■■■■
2050 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
2060 DATA10001000100000100001,10010100010010111001,10001000101000101001
2070 DATA11000000000101000011,11000001001010010011,11000110000101000011
2080 DATA10010001001000100001,10001100101000110001,10010101001100100001
2090 DATA10000100100000001001,11100010100010100111,10000100100100001001
2100 DATA10000000001001000011,10101010010101010001,11100010001000101011
2110 DATA11001000100010001011,10001010101010100001,11001010100010001011
2120 DATA10000000000000101001,11100000101000100111,11010010000100101001
2130 DATA10010101001001100011,10001100001000110001,10010101001101100011
2140 DATA10000010010000010001,11000001010010000011,10000010010000010001
2150 DATA10010000000010000101,10010100000000101001,10010010100010100101
2160 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
2170 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
2180 DATA10010000100010000001,10010100010010111001,10000000000000000001
2190 DATA11000110000000010011,11000001001010010011,10111111111111101101
2200 DATA10110101001100100011,10001100101000110001,10101000100100000101
2210 DATA10000000100100101001,11100010100010100111,10101110110111110101
2220 DATA11001010100001101011,10101010010101010001,10100000100000010101
2230 DATA11001010110011001011,10001010101010100001,10101100001010000101
2240 DATA10000010000110001001,11100000101000100111,10101001010000010101
2250 DATA10110101001100101011,10001100001000110001,10101000000001000101
2260 DATA11000110011001001001,11000001010010000011,11101010011000100101
2270 DATA10010000110010000101,10010100000000101001,10010000100010111001
2280 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
```

評…なっなんだ!!(影)

by すがのよくやす

★やった～！やっとアウトランでゴールインできた！１年間の努力が実ったのだ。おかげで浪人だあ!!（大阪府寝川市・甲斐石太18才）……【つぐ美：アウトランをクリアできたんだから受験もきっとクリアできるわよ!!】

PC-8801シリーズ(N88DISK-BASIC V1モード)用

楽しい野球スロット・マシン

PLAY BALL II
（プレイ ボール）

テレビ君



内容

これは，PLAY BALLをさらにおもしろく，さらに短く（プログラム）したものです。でも，みなさんはPLAY BALLを知らないはずです。なにせPLAY BALLはボツになったのですから……。

遊びかた

スペース・キーで球を打ちます。[Z]キーでスクイズ，[X]キーでスクイズ解除。[1]，[2]，[3] キーで球を投げます(第1図)。赤がAチームで，黄がBチームです(赤が先攻)。1人用のとき，自分はBチームです。

スクイズについて

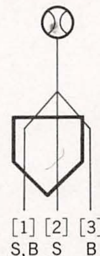
ピッチャーが球を投げる前に[Z]キーを押します。それから，球がいい位置まできたらスペース・キーを押して，球を打ちます(ボールだと打てない)。すると，右上のスロットの結果が，ヒットであろうとホームランであろうとアウトになりますが，スクイズはみごとに成功しています。1人アウトになるとスクイズは自動的に解除されます（コンピュータはスクイズをしません)。それからスクイズは，ランナーが1人のときでないとできません。

プログラムについて

見てわかると思いますが，ALL BASICです。自分では，できるだけ短くしたつもりだけど，けっこう長くなってしまった。いいわすれましたが，N88BASICのV1モードでやってください。

バグ発見!!

プログラムも完成したし，さてRUNしてみるか！緊張しながら遊んでいると，ん！ん！あれ？，ランナーが移動している。つまり盗塁したのだ!!すごい大発見，というよりバグ？しかしこれを発見するのはすごくむずかしいゾ!!見つけられるものなら見つけてみろってんだ！エ〜！

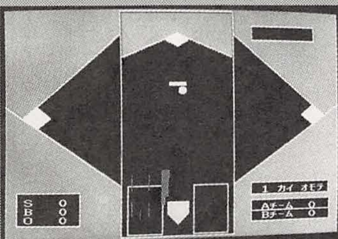


S……ストライク
B……ボール
S,B …ストライクかボールのどちらか

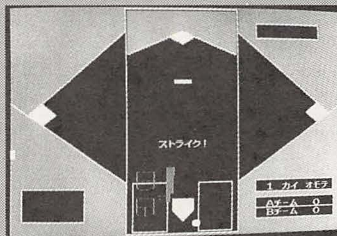
《第1図》投げるコース



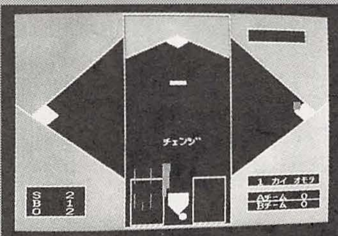
▲《写真1》タイトル画面。1人でも2人でも楽しめます



▼《写真2》ゲーム・スタート!!1人用だと最初は守りです



▲《写真3》第1球めはカーブでようすをみてみた

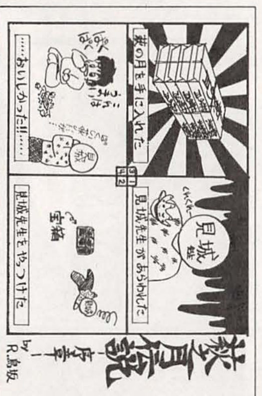


▲《写真4》2アウト1るいのチャンスを生かせなかった

《第1表》変数表

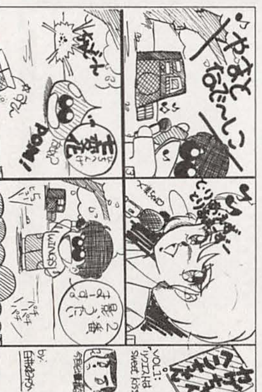
BX，BX	球のX，Y座標
K	回
E	オモテかウラか
H	ランナーの処理
H1, H2, H, H4,	打球
I1	投球
D1	バットを振ったか(1)
D2	バットを振ったか(2)
BT	スクイズ
B2	バットを振れるか？
M1，M	Aチーム，Bチームの得点
S，B，O	ストライク，ボール，アウトの数

★Dr.Dに質問します。ベーマガのプログラムをまちがいなく打つ方法はないでしょうか？何でもいいから教えてください。(滋賀県八日市市・田中康雄15才)……【Dr.D：1行ずつ確認しながら入力することが一番いいじゃろう。】



by R鳥坂

評…マトを得たイラストだ(影)



by 白井★みか

評…かわいいなーっ(影)

PLAY BALL IIのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM ┌──────────────┐ ┌─────────────────────────┐
         PLAY   BALL   2     PC-8801    N-88 BASIC  V1
30 REM └──────────────┘      1988  by  TELEVI  kun
40 REM                  └─────────────────────────┘
50 REM  GAME ｶﾞﾒﾝ ──────────────────────────────
60 CLS 3:SCREEN 0,3:LINE(213,1)-(426,197),7,B:LINE(463,13)-(588,25),7,B
70 LINE(225,150)-(290,195),7,B:LINE(414,150)-(349,195),7,B
80 LINE(460,149)-(618,160),7,B
90 LINE(20,155)-(135,185),7,B:LINE(460,165)-(620,185),7,B
100 READ A,B,C,D:IF A<>-1 THEN LINE(A,B)-(C,D),7:GOTO 100
110 PAINT(320,170),3,7:PAINT(320,25),7:PAINT(58,85),7:PAINT(584,85),7:PAINT(1,18
0),1,7:PAINT(0,0),4,7:PAINT(320,5),4,7:LINE(214,2)-(425,40),0,B:PRINT:PRINT
120 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 5,0:BX=20:BY=9:E=1:K=1
130 PRINT" ┌──────┐ ┌     ┌──────┐ ┌      "
140 PRINT" |■─────┐ |■     |■─────┐ |■    ▮ "
150 PRINT" |■─────┘ |■   ┌ |■═════╡ |■┐  ╱  "
160 PRINT" |■─────  |■───■ |■     | |■─┐╱   "
170 PRINT" |■       |▬▬▬▬◢ |■    ＼    |■   "
180 PRINT" |■                          |■   ":BEEP:COLOR 2
190 PRINT"     ┬┬    ┌──┐ ┌──┐ ┐   ┐    "
200 PRINT"     ││    |──┤ |──┤ |   |    "
210 PRINT"     ┴┴    └──┘ ┘  ┘ └───┘ └───":COLOR 7:BEEP
220 LOCATE 10,17:PRINT"♥♥♥ A  1 player ♥♥♥":PRINT:PRINT"          ♥♥♥ B  2 playe
r ♥♥♥":LOCATE 10,13:COLOR 4:PRINT"1988  TELEVI kun !!"
230 COLOR 6:LOCATE 13,22:PRINT"HIT A or B !!":BEEP
240 A=INP(2):IF A=255 THEN 240 ELSE IF A=253 THEN W=0 ELSE IF A=251 THEN W=1
250 CLS:SCREEN 0,1:BO$=CHR$(236)+CHR$(30)+CHR$(29)+CHR$(32)
260 COLOR 7:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOSUB 750
270 LOCATE 19,7:PRINT"▬":LOCATE 2,20:PRINT"S  ":S:PRINT"  B  ":B:PRINT"  O  ":O
:LOCATE 30,21:PRINT"Aﾁｰﾑ ":M1:LOCATE 30,22:PRINT"Bﾁｰﾑ ":M
280 IF K1=0 THEN EE$="ｵﾓﾃ" ELSE IF K1=1 THEN EE$="ｳﾗ "
290 LOCATE 29,19:PRINT K:"ｶｲ ":EE$:COLOR 2
300 IF H=1 OR H=3 OR H=7 OR H=5 THEN LOCATE 35,10:PRINT"■"
310 IF H=2 OR H=3 OR H=7 OR H=6 THEN LOCATE 20,2:PRINT"▬"
320 IF H=4 OR H=6 OR H=7 OR H=5 THEN LOCATE 4,11:PRINT"■"
330 COLOR 7
340 REM  ﾋﾟｯﾁｬｰ key ──────────────────────────────
350 FOR T=0 TO 150:GOSUB 450:NEXT:LOCATE 20,8:PRINT"●"::FOR T=0 TO 700:NEXT
360 IF W=1 OR E=1 THEN A=INP(0) ELSE IF E=-1 THEN I1=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 390
370 IF A=253 THEN I1=-1 ELSE IF A=251 THEN I1=0 ELSE I1=1
380 GOSUB 450:IF A=255 THEN 360
390 LOCATE BX,BY:PRINT BO$:BY=BY+1:IF BY=20 THEN BX=BX+I1:LOCATE 20,19:PRINT" "
400 GOSUB 430
410 IF BY=24 THEN BX=20:BY=9:GOTO 480 ELSE BEEP 1:BEEP 0:GOTO 390
420 REM  ﾊﾞｯﾀｰ key ──────────────────────────────
430 IF W=1 OR E=-1 THEN B3=INP(9):IF B3=191 AND B2=0 THEN B2=1:GOTO 800
440 IF E=1 AND W=0 AND BY=21 THEN B3=INT(RND(1)*2):IF B3=0 AND B2=0 THEN B2=1:GO
TO 800 ELSE RETURN
450 C=INP(5):IF C=251 AND H>0 AND H<=2 THEN BT=1 ELSE IF C=254 THEN BT=0
460 RETURN
470 REM  MAIN ──────────────────────────────
480 IF I1=-1 AND D1=0 THEN I=INT(RND(1)*3):IF I=0 THEN B=B+1:GOSUB 880 ELSE IF I
1=-1 AND I=>1 AND D1=0 THEN GOSUB 860
490 IF I1=0 AND D1=0 THEN GOSUB 860 ELSE IF I1=1 AND D1=0 THEN B=B+1:GOSUB 880
500 IF BT=1 AND D2=0 THEN BT=0:D2=1:H=H+1:CLS:IF H=3 THEN H=4
510 IF S=3 THEN O=O+1:S=0:B=0:GOSUB 890:IF O=3 THEN GOSUB 1050
520 IF B>3 THEN B=0:S=0:GOSUB 930
530 IF K=>9 AND E=-1 AND M>M1 THEN 1060
540 FOR I=0 TO 9:LOCATE 17,14+I:PRINT"      ":NEXT:B2=0:D1=0:GOTO 260
550 REM  HIT ｼｮﾘ ──────────────────────────────
560 FOR I=0 TO 60:FOR T=0 TO 15:NEXT:BEEP 1:FOR T=0 TO 15:NEXT:BEEP 0:B1=INT(RND
(1)*20):D2=0
570 IF B1=1 THEN A$="ﾎｰﾑﾗﾝ ":F1=5 ELSE IF B1>18 THEN A$="3 ﾙｲﾀﾞ":F1=4 ELSE IF B1
>13 THEN A$="2 ﾙｲﾀﾞ":F1=2 ELSE IF B1>7 THEN A$="ﾋｯﾄ   ":F1=1 ELSE A$="ｱｳﾄ   ":F1
=6
580 LOCATE 30,2:PRINT A$:NEXT:FOR T=0 TO 2000:NEXT
590 IF F1=6 OR BT=1 THEN S=3:D1=1:BY=24:RETURN ELSE IF F1=1 THEN H1=1:H2=0:H3=0:
H4=0 ELSE IF F1=2 THEN H1=0:H2=2:H3=0:H4=0 ELSE IF F1=4 THEN H1=0:H2=0:H3=4:H4=0
 ELSE IF F1=5 THEN H1=0:H2=0:H3=0:H4=1
600 IF H=0 AND H1=1 THEN H=1:H1=0 ELSE IF H=0 AND H2=2 THEN H=2:H2=0 ELSE IF H=0
 AND H3=4 THEN H=4:H3=0 ELSE IF H=0 AND H4=1 THEN D=1:H=0:H4=0
610 IF H=7 AND H1=1 THEN D=1:H=7:H1=0 ELSE IF H=7 AND H2=2 THEN D=2:H=6:H2=0 ELS
E IF H=7 AND H3=4 THEN D=3:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=7 THEN D=4:H=0:H4=0
620 IF H=6 AND H1=1 THEN D=1:H=5:H1=0 ELSE IF H=6 AND H2=2 THEN D=2:H=2:H2=0 ELS
E IF H=6 AND H3=4 THEN D=2:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=6 THEN D=3:H=0:H4=0
630 IF H=5 AND H1=1 THEN D=1:H=3:H1=0 ELSE IF H=5 AND H2=2 THEN D=1:H=6:H2=0 ELS
E IF H=5 AND H3=4 THEN D=2:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=5 THEN D=3:H=0:H4=0
640 IF H=4 AND H1=1 THEN D=1:H=1:H1=0 ELSE IF H=4 AND H2=2 THEN D=1:H=2:H2=0 ELS
E IF H=4 AND H3=4 THEN D=1:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=4 THEN D=2:H=0:H4=0
650 IF H=3 AND H1=1 THEN H=7:H1=0 ELSE IF H=3 AND H2=2 THEN D=1:H=6:H2=0 ELSE IF
 H=3 AND H3=4 THEN D=2:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=3 THEN D=3:H=0:H4=0
660 IF H=2 AND H1=1 THEN H=5:H1=0 ELSE IF H=2 AND H2=2 THEN D=1:H=2:H2=0 ELSE IF
 H=2 AND H3=4 THEN D=1:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=2 THEN D=2:H=0:H4=0
670 IF H=1 AND H1=1 THEN H=3:H1=0 ELSE IF H=1 AND H2=2 THEN H=6:H2=0 ELSE IF H=1
 AND H3=4 THEN D=1:H=4:H3=0 ELSE IF H4=1 AND H=1 THEN D=2:H=0:H4=0
680 IF D>=1 THEN GOSUB 960:IF E=1 THEN M1=M1+D ELSE M=M+D
690 D=0:BY=24:D1=1:D2=1:S=0:B=0:CLS:RETURN
700 REM  4 ﾎﾞｰﾙ ──────────────────────────────
710 IF H=1 OR H=2 THEN H=3 ELSE IF H=3 OR H=5 OR H=6 THEN H=7 ELSE IF H=7 THEN D
=1:H=7 ELSE IF H=4 THEN H=5 ELSE H=1
720 IF D=1 AND E=1 THEN M1=M1+1:GOSUB 960 ELSE IF D=1 AND E=-1 THEN M=M+1:GOSUB
960
730 D=0:RETURN
740 REM  ｷｬﾗｸﾀｰ ──────────────────────────────
750 IF E=1 THEN V=2 ELSE V=6
760 COLOR V:LOCATE 14,17:PRINT"┌─┐ ■":PRINT"        ├─┼ ■"
770 PRINT"        └─┘ ■":PRINT"        ┌─┐=▮     "
780 PRINT"        ├─┤":PRINT"        └┴┘"
790 PRINT"        ─ ":COLOR 7:GOTO 820
800 LOCATE 14,17:COLOR V:PRINT"┌─┐    ":PRINT"        ├─┼    ":PRINT"
  └─┘     ":PRINT"        ┌───▬▬▬":FOR T=0 TO 100:NEXT:GOTO 760
810 REM  HIT ﾃﾞｷﾙｶ ? ──────────────────────────────
820 IF B2=0 THEN RETURN
830 IF I1=1 THEN D1=0:I1=0:RETURN ELSE IF I1=-1 THEN I=INT(RND(1)*3):IF I=0 THEN
 D1=0:I1=0:RETURN
840 IF BY>20 AND BY<22 AND (I>0 OR I1=0) THEN 560 ELSE I1=0:RETURN
850 REM  SOUND & ﾒｯｾｰｼﾞ ──────────────────────────────
860 LOCATE 17,14:PRINT"ｽﾄﾗｲｸ!":S=S+1:IF TR=1 THEN O=O+1
870 FOR I=0 TO 60:BEEP 1:FOR T=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
880 LOCATE 18,14:PRINT"ﾎﾞｰﾙ":FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
890 LOCATE 17,14:PRINT" ｱｳﾄ! ":BT=0
900 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:FOR T=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR T1=0 TO 250:NEXT:NEXT:RETU
RN
910 LOCATE 18,14:PRINT"ﾁｪﾝｼﾞ":E=-E:K1=K1+1:O=0:IF K1=2 THEN K=K+1:K1=0
920 FOR I=0 TO 50:FOR T=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR T1=0 TO 20:BEEP 1:NEXT:FO
R T2=0 TO 40:NEXT:BEEP 0:NEXT:CLS:H=0:BT=0:RETURN
930 LOCATE 17,14:PRINT"4 ﾎﾞｰﾙ"
940 FOR I=0 TO 2:BEEP 1:FOR T=0 TO 80:NEXT:BEEP 0:FOR T=0 TO 400:NEXT:NEXT
950 GOTO 710
960 CLS:LOCATE 17,14:COLOR 5:PRINT" ﾔｯﾀｾﾞ":LOCATE 20,21:PRINT"■"
970 BEEP:FOR T=0 TO 100:NEXT:FOR I=0 TO 1:BEEP 1:FOR T=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR T
=0 TO 50:NEXT:NEXT:FOR T=0 TO 1000:NEXT:RETURN
980 REM  LINE DATA ──────────────────────────────
990 DATA 0,80,213,150,640,80,426,150,213,40,320,20,320,20,426,40
1000 DATA 213,20,30,90,426,20,610,90,300,165,339,165,339,165,339,175
1010 DATA 339,175,320,185,320,185,300,175,300,175,300,165,58,81,81,90
1020 DATA 81,90,58,98,584,81,562,89,562,89,584,97,297,25,320,30,320,30,340,25
1030 DATA 460,175,620,175,-1,0,0,0
1040 REM  ｼｱｲ ｼｭｳﾘｮｳ ? ──────────────────────────────
1050 IF K<9 OR (E=1 AND M<M1 AND K=9) OR (E=1 AND M=M1) THEN 910
1060 LOCATE 15,14:PRINT"ｼｱｲ ｼｭｳﾘｮｳ":GOSUB 920:FOR T=0 TO 3000:NEXT
1070 SCREEN 0,3:GOTO 120
```

★私の家の近くに『源平』というすし屋がある。私の学校の近くに『レストランせりな』もあるじょー。(石川県河北郡・ロッキー7サーガ17才)……【影：電波ビルの近くに『遊遊』という中華料理屋があるのは有名だ。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

究極のパズルゲームを再び

THE RETURN OF RAINBOWII

（ザ リターン オブ レインボウ）

～魔城へのいざない～

村上　義仁



STORY

あれから100年間，妖精の国は平和を保ち，人々に幸福を与えてきた。それもひとえに，女神イーリスの導きと彼女が授けた虹の笏(しゃく)の恩恵といえるだろう。

だが，突如として平和は消え去った。魔神デビアスが復活したのだ！デビアスは虹の笏を持ち去り，自分の城に隠してしまった。

妖精リリスは，かつて自分の先祖が虹を蘇らせたことを知り，デビアスの魔城へと向かった。そう，魔神デビアスを倒し，虹の笏を取りもどすために……。

HOW TO PLAY

妖精リリスを操り，魔神デビアスを倒し，虹の笏を取りもどすことが，今回の最終目的です。

リリスは，テンキーの[4][6]で左右，[8]でジャンプまたは上のブロックに乗ることができます。下に降りるには，ブロックの間から落ちるしかありません。スペース・キーで各面30回まで魔法でブロックを作ることができます。[4]（または[6]）と[8]を同時に押すと，その場で方向転換できます。[ESC]キーで自滅します。

これらを利用して10個ある紋章をすべて壊すと1面クリアとなります。紋章の上でジャンプ，または，紋章の下から頭突きをすると色が変わり，3回目で壊れます。また高いところから落ちても色が変わります。

20面をクリアすると，パスワード入力待ちになります。BGMのちがう面に暗号化されたパスワードがでてくるので解読して入力してください。

PROGRAM

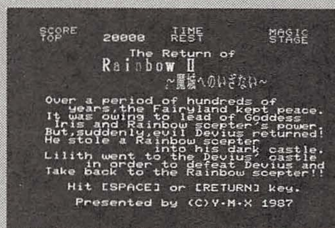
「ゲッ，リストが長い！」とお嘆きのかたがいると思いますが，前作よりキャラクターが増え，サウンドやエンディングに凝ってしまったためなので，どうかお許しください。

論理式に関しては，処理の都合上，SHINGOさんのプログラムを勝手ながら参考にさせていただきました。

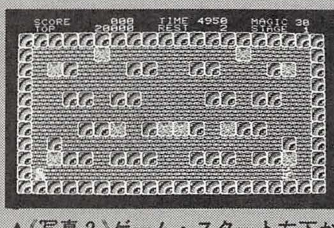
それからデータ中の“—”は，&H5Fのキャラクター（右のシフトキーの隣のキー）なので，まちがえずに入力してください。

FINALLY

おかげさまで前作は好評で，MSX,

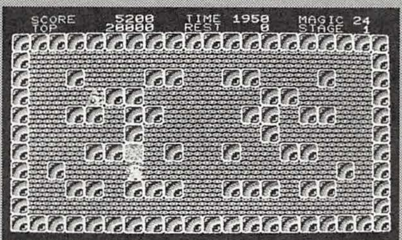


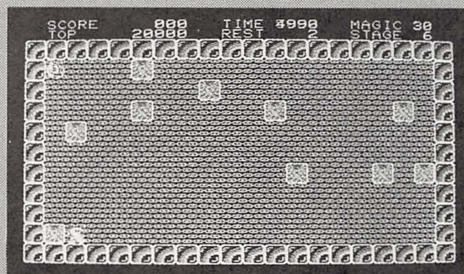
▲《写真1》きれいなタイトル画面。ストーリーを読もう



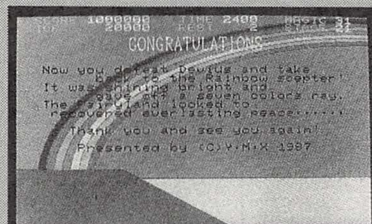
▲《写真2》ゲーム・スタート左下が自分のキャラだ!!

▼《写真3》こうやって紋章をすべてくずすとクリア





◀《写真4》は、重要な意味があるBGMの変わる面



◀《写真5》エンディング。ミュージックも感動もの

★スクリーン・トーンをはってOFコーナーに送ったんだけど，それがムダになるのに気付いた。(大阪府羽曳野市・Ayu-Mayu17才)……【影：それはちがう!!イラストで私のサングラス用に使ったからムダじゃない！】

ＰＣ－6001，ＦＰシリーズに移植され，とてもうれしく思っています。

前作のテクニックはすべて使え，パスワード形式もちゃんと残っていますので，前作が気に入ったかたはぜひプレイして見てください。

ＳＥＥ　ＹＯＵ　ＡＧＡＩＮ
ＮＥＸＴ　ＧＡＭＥ！

Ｐ．Ｓ．僕も札幌の人間ですよ，ＳＨＩＮＧＯさん！

CHECKER FLAG

編：はっきり言ってこのプログラムはすごい!!思わず感動してしまいました。

影：きれいな画面だし，ゲーム性も高い。パスワード・コンティニューまで付いて言うことないてなしですね。

Dr.D：前作のゲーム性をうまく生かし，音楽やグラフィックなどかなりパワーアップしているゾ!!リストも，この内容にしては短く，しかも，わかりやすくまとめているゾ!!Ｖ２モードのユーザーは，ぜひ入力してほしいプログラムじゃな。

THE RETURN OF RAINBOW IIのプログラム

```
1 REM  ▲▼▲▼▲  The Return of Rainbow 2 (C)Y・M・X 1987  ▲▼▲▼▲
10 CLS 3:NEW CMD:CMD PAL:GOTO 1100
20 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Lilith  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
30 I=M-(ST MOD 5=0)*48-(ST=21)*96:CMD PLAY M$(I),M$(I):M=M+1:IF M=48 THEN M=0
40 V=0:VX=0:VY=0:IF INP(9)=191 THEN GOSUB 310 ELSE IF INP(9)=127 THEN 700
50 IF M(X,Y+1)=0 THEN VY=1:IF M(X,Y+2)>1 THEN B=1:GOTO 90 ELSE 90
60 IF INP(1)=254 THEN V=(M(X,Y-1)>0)*2+(M(X,Y-2)>0)+4:VY=(V>1)*(1-(V=2))
70 B=((M(X,Y-1)>1)*2+(M(X,Y+1)>1))*(V=1):I=INP(0):VX=(I=239)-(I=191)
80 IF VX THEN D=-(VX=1):VX=-VX*(M(X+VX,Y)=0):IF V THEN VX=0:VY=0
90 IF VX OR VY THEN PUT@(X*32,Y*16),C(0,7),PSET:X=X+VX:Y=Y+VY
100 PUT@(X*32,Y*16),C(0,D),PSET:IF B>0 THEN GOSUB 390:IF BR=10 THEN 520
110 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Enemy Move  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
120 N=N+(N=2)*3+1:IF X(N) THEN ON B(N) GOSUB 160,220,260,260
130 TI=TI-1:FOR I=0 TO 2-(ST=21)*5:IF X=X(I) AND Y=Y(I) OR TI=0 THEN 700
140 NEXT:GOSUB 450:GOTO 30
150 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Wizard  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
160 VX=0:VY=SGN(Y-Y(N)):IF M(X(N),Y(N)+1)=0 THEN VY=1:GOTO 190
170 IF VY=-1 AND M(X(N),Y(N)-1)>0 AND M(X(N),Y(N)-2)=0 THEN VY=-2:GOTO 190
180 VY=0:VX=SGN(X-X(N)):IF VX THEN DI=-(VX=1):VX=-VX*(M(X(N)+VX,Y(N))=0)
190 IF VX OR VY THEN PUT@(X(N)*32,Y(N)*16),C(0,M(X(N),Y(N))+7),PSET
200 X(N)=X(N)+VX:Y(N)=Y(N)+VY:PUT@(X(N)*32,Y(N)*16),C(0,DI+2),PSET:RETURN
210 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  P・caso  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
220 IF M(X(N)+VX(D(0,VV)),Y(N)+VY(D(0,VV)))>0 THEN VV=D(1,VV):GOTO 220
230 VV=D(0,VV):PUT@(X(N)*32,Y(N)*16),C(0,M(X(N),Y(N))+7),PSET
240 X(N)=X(N)+VX(VV):Y(N)=Y(N)+VY(VV):PUT@(X(N)*32,Y(N)*16),C(0,4),PSET:RETURN
250 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Devius  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
260 VX(4)=VX(4)*((X(0) MOD 17=1)*2+1):VY(4)=VY(4)*((Y(0) MOD 8=2)*2+1)
270 FOR I=0 TO 7 STEP 7:PUT@(X(7-I)*32,Y(7-I)*16),C(0,7+(I=7)),PSET:NEXT
280 FOR I=0 TO 6:X(7-I)=X(6-I):Y(7-I)=Y(6-I):NEXT
290 X(0)=X(0)+VX(4):Y(0)=Y(0)+VY(4):PUT@(X(0)*32,Y(0)*16),C(0,5),PSET:RETURN
300 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Magic  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
310 I=X+(D=0)*2+1:IF M(I,Y) THEN 370 ELSE GOSUB 470:CMD PLAY ,,M$(144)
320 IF ST<21 THEN 360 ELSE FOR J=0 TO 2:PUT@(I*32,Y*16),C(0,13),PSET
330 IF X(0)=I AND Y(0)=Y THEN GOSUB 480:CMD PLAY ,,M$(145):DA=DA+1
340 PUT@(I*32,Y*16),C(0,7),PSET:I=I+D*2-1:NEXT:PUT@(X(0)*32,Y(0)*16),C(0,5),OR
350 FOR I=1 TO 7:CIRCLE(X(I)*32+16,Y(I)*16+8),14,7:NEXT:GOTO 370
360 PUT@(I*32,Y*16),C(0,8),PSET:M(I,Y)=1:IF MA<0 THEN 700
370 IF DA=10 THEN CMD BGM 0:GOTO 900 ELSE RETURN
380 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Crack Block  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
390 GOSUB 480:W=Y+(B>1)*2+1:B=0:PUT@(X*32,W*16),C(0,M(X,W)+8),PSET
400 M(X,W)=M(X,W)+1:CMD PLAY ,,M$(146-(M(X,W)=5)):IF M(X,W)<5 THEN RETURN
410 M(X,W)=0:BR=BR+1:PO=BR:GOSUB 430:PUT@(X*32,W*16),C(0,7),PSET:RETURN
420 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Score  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
430 SC=SC+PO:LOCATE 8,0:PRINT USING "#####00";SC:BEEP 0
440 IF ST<21 AND SC>=BO THEN CMD PLAY ,,M$(148):RE=RE+1:BO=BO+500
450 LOCATE 23,0:PRINT USING "###0";TI:GOTO 500
460 LOCATE 36,1:PRINT USING "##";ST:LOCATE 25,1:PRINT USING "##";RE:GOTO 500
470 MA=MA+(ST<21):LOCATE 36,0:PRINT USING "##";MA
480 CMD STOPM:CMD PLAY "@0t135v12q7o6l8","@2t135v12q5o5l8","@0t255v13q7"
490 IF ST=21 THEN CMD PLAY "@4t150v12q8o4l8","@45t150v12q8o3l8","@0t255v15q7"
500 CMD BGM 1:RETURN
510 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Stage Clear  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
520 GOSUB 480:CMD BGM 0:CMD PLAY M$(149),M$(150):J=TI¥10
530 FOR I=1 TO J:PO=1:BEEP 1:TI=(J-I)*10:GOSUB 430:NEXT:J=MA
540 FOR I=1 TO J:PO=2:BEEP 1:GOSUB 430:GOSUB 470:NEXT:ST=ST+1:IF ST=21 THEN 860
550 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Write Stage  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
560 CLS 3:COLOR=(1,-(ST<21)):GOSUB 460:LOCATE 16,12:PRINT USING "STAGE ##";ST
570 TI=500:MA=31:BR=0:DA=0:M=0:VV=0:LOCATE 11,13:PRINT "Password is "+P$(ST-1)
580 GOSUB 450:GOSUB 470:CMD BGM 0:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:M(I,J)=1:NEXT I,J
590 RESTORE 2260:IF ST>1 THEN FOR J=2 TO ST:FOR I=1 TO 13:READ A$:NEXT I,J
600 FOR J=1 TO 11 STEP 10:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,J*16),C(0,8),PSET:NEXT I,J
610 FOR L=2 TO 10:READ A$:FOR K=0 TO 4:B$=STR$(ASC(MID$(A$,K+1,1))-24)
620 FOR J=0 TO 1:C$=G$(VAL(MID$(B$,J+2,1))):FOR I=0 TO 1:C=VAL(MID$(C$,I+1,1))
630 M(K*4+J*2+I,L)=C:PUT@((K*4+J*2+I)*32,L*16),C(0,C+7),PSET:NEXT I,J,K,L
640 READ A$:GOSUB 680:X=XX:Y=YY:D=1:FOR I=0 TO 2-(ST=21)*5:READ A$:GOSUB 680
650 B(I)=VAL(RIGHT$(A$,1)):IF XX THEN PUT@(XX*32,YY*16),C(0,B(I)+2),PSET
660 X(I)=XX:Y(I)=YY:NEXT:CLS:FOR I=1 TO 14:CIRCLE(X*32+16,Y*16+8),I,3:NEXT
670 PUT@(X*32,Y*16),C(0,1),PSET:CMD PLAY M$(151),M$(152):GOSUB 480:GOTO 30
680 XX=ASC(LEFT$(A$,1))-64:YY=VAL("&H"+MID$(A$,2,1)):RETURN
690 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Miss !!  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
700 GOSUB 480:CMD BGM 0:CMD PLAY M$(153),M$(154):FOR J=0 TO 15:D=1-D
710 BEEP 1:PUT@(X*32,Y*16),C(0,D),PSET:BEEP 0:FOR I=0 TO 200:NEXT I,J
720 PUT@(X*32,Y*16),C(0,7),PSET:RE=RE-1:M=0:X=X+(X>9)*2+1
730 IF RE>=0 THEN IF ST=21 THEN GOSUB 460:GOSUB 480:GOTO 30 ELSE 560
740 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Game Over  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
750 RESTORE 2480:FOR I=0 TO 11:READ A$:J=VAL("&H"+A$)
760 PUT@((I+14)*16,96),KANJI(J),PSET,7,0:NEXT:CMD PLAY M$(155),M$(156)
770 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Title  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
780 CLS 3:COLOR 7:IF HI<SC THEN HI=SC:LOCATE 8,1:PRINT USING "#####00";HI
790 RESTORE 2240:SC=0:BO=200:PO=0:RE=2:LOCATE 13,3:PRINT "The Return of"
800 FOR J=1 TO 9:READ A$:C=8-(J MOD 8):A=VAL("&H"+A$):FOR I=-2 TO 0
810 PUT@((J+7)*20+I,32),KANJI(A),OR,C,0:NEXT I,J:LINE(321,45)-(333,45),7
820 FOR I=0 TO 9:READ A$:PUT@((I+14)*20,48),KANJI(VAL("&H"+A$)),PSET,7,0:NEXT
830 FOR I=0 TO 11:LOCATE 3-(I>9),I+9-(I>9)*(I-9):PRINT W$(I):NEXT
840 FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 6:COLOR=(I+1,(I+J) MOD 7+1):NEXT I
850 IF INP(9)=191 THEN ST=1:GOTO 880 ELSE IF INP(1)<>127 THEN NEXT J:GOTO 840
860 CLS 3:A$="":LOCATE 9,12:INPUT "Input Password";A$
870 FOR I=0 TO 20:IF P$(I)=A$ THEN ST=I+1 ELSE NEXT:CLS:GOTO 860
880 CMD PAL:GOSUB 480:CMD BGM 0:CMD PLAY M$(157),M$(158):GOSUB 430:GOTO 560
890 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Ending  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
900 FOR I=0 TO 7:PUT@(X(7-I)*32,Y(7-I)*16),C(0,7),PSET:CMD PLAY ,,M$(145):NEXT
910 PO=10000:ST=1:GOSUB 480:GOSUB 430:CMD BGM 1:FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS 3
920 COLOR=(1,3):COLOR=(4,0):COLOR=(5,2):LINE(0,0)-(639,199),1,BF
930 LINE(0,144)-(192,144),4:LINE-(383,199),4:PAINT(192,199),4,4
940 LINE(224,152)-(639,152),4:PAINT(639,153),5,4:PUT@(64,96),E,PSET
950 FOR I=0 TO 5:COLOR 0:LOCATE 0,I+18:PRINT STRING$(12,135):NEXT
960 FOR I=0 TO 23:PUT@(64,I*2+96),E,PSET:CMD PLAY ,,M$(147):NEXT
970 CMD PLAY M$(157),M$(158):LINE(0,144)-(191,175),0,BF:COLOR@(0,18)-(11,23),4
980 CMD PAL:FOR I=0 TO 7:CIRCLE(639,152),600-I*15,4,,,.25:NEXT
990 FOR I=0 TO 6:PAINT(I*15+45,160),T$(I),4:NEXT:READ A$:FOR I=0 TO 14
1000 J=8960+ASC(MID$(A$,I+1,1)):PUT@((I+12)*16+8,20),KANJI(J),OR:NEXT
1010 FOR I=0 TO 7:COLOR 0:LOCATE 3-(I>5),I+6-(I>5)*(I-5):PRINT W$(I+12):NEXT
1020 CMD PLAY M$(159),M$(159),M$(159),M$(160),M$(161),M$(161)
1030 CMD PLAY   "@37"+M$(162)+M$(162)+M$(168)+M$(174)
1040 CMD PLAY M$(180)+"@44",,M$(186):FOR J=0 TO 4:I=(J+(J>0))*6
1050 CMD PLAY M$(162+I),M$(163+I),M$(164+I),M$(165+I):NEXT
1060 FOR J=0 TO 4:I=(J+(J>0))*6
1070 CMD PLAY M$(162+I),M$(163+I),M$(164+I),M$(165+I),M$(166+I),M$(167+I)
1080 NEXT:IF INP(9)=191 THEN 780 ELSE 1060
1090 REM  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Initialize  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
1100 SCREEN 0,3:WIDTH 40,25:CONSOLE 2,23,0,1:DEFINT A-Y:CMD BGM 0:SC=200
```

★私は，プログラムを入れればエラー地獄，イラストはへた，顔も悪く，運動神経も０の影さんみたいな人間です。(千葉県安房郡・POISON SHOT13才)……【影：私のことをかんちがいしてるようだな。編：影さんが？】

```
1110 DIM C(97,13),E(865),M(19,11),H$(15),M$(186),P$(20),W$(19)
1120 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  Defint  Chara  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1130 RESTORE 1330:FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT:FOR I=1 TO 9:READ G$(I):NEXT
1140 FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO  2:READ A$:T$(J)=T$(J)+CHR$(VAL("&H"+A$+A$))
1150 NEXT I,J:LOCATE 3,12:PRINT "Character setting. Wait a moment !"
1160 FOR L=0 TO 8:READ H:C(0,H)=32:C(1,H)=16:FOR K=0 TO 47:READ A$
1170 FOR J=0 TO 1:B$="":FOR I=0 TO 1:B$=B$+H$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+I+1,1)))
1180 NEXT I:C(K*2+J+2,H)=VAL("&H"+B$):NEXT J,K,L
1190 FOR K=0 TO 1:PUT@(0,0),C(0,K*2),PSET:FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 31
1200 PSET(63-I,J),POINT(I,J):NEXT I,J:GET@(32,0)-(63,15),C(0,K*2+1):NEXT K
1210 CLS 2:CIRCLE(16,8),14,7:GET@(0,0)-(31,15),C(0,6)
1220 FOR I=0 TO 1:LINE(2,1)-(29,14),2-I,BF:PUT@(0,0),C(0,11),OR
1230 GET@(0,0)-(31,15),C(0,I+9):NEXT:LINE(0,0)-(95,47),1,BF:FOR I=0 TO 11
1240 READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),4,BF:NEXT:GET@(0,0)-(95,47),E
1250 FOR J=0 TO 19:READ A$:FOR I=1 TO 6:P$=CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-133)
1260 P$(J)=P$(J)+P$:NEXT I,J:FOR I=0 TO 186:READ M$(I):NEXT:READ A$
1270 FOR I=0 TO  9:P$=CHR$(ASC(MID$(A$,I+1,1))+128):P$(20)=P$(20)+P$:NEXT
1280 FOR J=0 TO  4:READ VX(J),VY(J):FOR I=0 TO 1:READ D(I,J):NEXT I,J:K=33
1290 FOR J=0 TO 19:READ A$:C$="":FOR I=0 TO K:C$=C$+CHR$(ASC(MID$(A$,I+1,1))-4)
1300 NEXT:W$(J)=C$:K=33+((J)8 AND J(11)+(J)16))*2:NEXT:CLS 2:SCREEN 0,0
1310 FOR I=0 TO 5:READ X,Y,A$:COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT:GOTO 780
1320 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼         Datas          ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1330 DATA 00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF
1340 DATA 00,01,02,10,11,12,20,21,22,0,F,0,0,F,5,0,F,F,0,A,F,F,0,F,F,0,5,A,A,0
1350 DATA  0,E507,0AE7,0A00,BD28,30DF,0400,0520,FACF,0A00,F00C,0183,F40C
1360 DATA AB7A,F08D,F50E,0B55,A08E,A40F,AA7B,A00E,A44F,50C4,F00E,F4CE
1370 DATA A3EB,700C,75AC,F9BA,F60E,0600,F1E1,F70F,460C,F108,F30F,0206
1380 DATA FF71,F10F,4006,EF5A,F78F,0600,FFFF,8787,8787,838F,838F,838F
1390 DATA  2,E1E4,0600,060F,A439,0900,19CE,F6E3,0900,190C,2000,0800,380C
1400 DATA 5A70,0400,340E,ABD1,0400,740E,4A70,0400,C403,100C,140C,140F
1410 DATA F4E9,7008,770E,7AB1,7000,F70E,E3E0,E400,E40F,E008,C400,E48D
1420 DATA 4A70,0400,E48D,AB10,0400,F4C1,4B30,1400,F5CF,8000,0400,F5EF
1430 DATA  4,E7E7,0000,0000,8DB1,300C,300C,8C1C,C7E0,C00F,C00F,7100,7184,7184
1440 DATA 9F38,934B,934B,FB18,F3CB,F3CB,8F1C,87ED,87ED,5704,5765,5765
1450 DATA 850C,856D,856D,FE1C,F6ED,F6ED,3728,33CB,33CB,C300,C3C0,C3C0
1460 DATA FF70,F186,F186,CBD0,C00F,C00F,4E72,300C,300C,0000,0000,0000
1470 DATA  5,300C,300C,300C,C003,C003,C003,0180,0180,0180,0240,0240,0240
1480 DATA C527,C527,C527,2428,2428,2428,C81B,C81B,C81B,0818,0818,0818
1490 DATA 0818,0818,0818,4812,4812,4812,8421,8421,8421,B42D,B42D,B42D
1500 DATA 2244,2244,2244,1188,1188,1188,C003,C003,C003,300C,300C,300C
1510 DATA  7,E7E7,0000,0000,BDBD,0000,0000,E7E7,0000,0000,0000,0000,0000
1520 DATA 7E7E,0000,0000,DBDB,0000,0000,7E7E,0000,0000,0000,0000,0000
1530 DATA E7E7,0000,0000,BDBD,0000,0000,E7E7,0000,0000,0000,0000,0000
1540 DATA 7E7E,0000,0000,DBDB,0000,0000,7E7E,0000,0000,0000,0000,0000
1550 DATA  8,F7EF,F7EF,F7EF,0C30,0C30,0C30,C910,08F1,C910,0A10,08F7,0A10
1560 DATA 0910,181E,0AF1,0A10,3818,0AF7,0810,68F1,18FF,0810,C8F7,38FF
1570 DATA 0810,C81E,381E,1810,9918,7818,0850,9918,7858,0850,3B10,F850
1580 DATA 0850,3B10,F850,0893,3B10,F893,0C30,3F30,FC30,F7EF,F7EF,F7EF
1590 DATA 11,F7EF,F7EF,F7EF,0810,0FF0,0FF0,0810,8991,8991,0810,8E79,8E79
1600 DATA 0810,C995,C995,0810,BFFE,BFFE,0810,7955,7955,0810,6F77,6F77
1610 DATA 0810,7A5B,7A5B,0810,B99C,B99C,0810,BFFD,BFFD,0810,7A5E,7A5E
1620 DATA 0810,C81B,C81B,0810,9BD9,9BD9,0810,DE73,DE73,F7EF,F7EF,F7EF
1630 DATA 12,EBD7,0420,0E70,DFFB,27E4,6FF6,D7EB,CFF3,DFFB,F7EF,F5AF,F7EF
1640 DATA F7EF,BFFD,FFFF,FFFF,67E6,EFF7,AFF5,F7EF,F7EF,8241,A3C5,A3C5
1650 DATA C6E3,A385,A3C5,AFF7,F7EF,F7EF,EFF3,67E6,EFF7,F7EF,BFFD,FFFF
1660 DATA F7E7,F5AF,F7EF,D7EB,CFF3,DFFB,4FF2,27E4,6FF6,0A50,0420,0E70
1670 DATA 13,E7E7,0000,0000,BDBD,0000,0000,E7E7,0000,0000,0000,000F,000F
1680 DATA 4E78,300E,300E,3BD1,F00E,F00E,0F42,F33C,F33C,0400,37EC,37EC
1690 DATA CB20,3CCF,3CCF,8DBC,700F,700F,97E3,700C,700C,0000,F000,F000
1700 DATA 7E7E,0000,0000,DBDB,0000,0000,7E7E,0000,0000,0000,0000,0000
1710 DATA 47,2,48,7,20,12,23,39,24,15,45,15,38,20,41,22,54,17,58,22,35,23,62,34
1720 DATA 9,30,14,40,45,8,50,23,28,31,59,39,60,35,69,39,74,20,77,39,10,40,85,47
1730 DATA ﾖﾚﾆﾎﾓﾙ,ﾌﾊﾑﾆﾙﾔ,ﾎﾘﾑﾆﾓﾉ,ﾝｻｽｵｵｵ,ﾉﾆﾗﾎﾚﾘ,ﾙﾔﾒﾒﾞｦ,"ﾚｲﾞﾔﾚ,ﾉﾊﾒﾕﾆｦ,ﾆﾋﾙﾊﾗｳ,ﾇﾚﾗﾓﾊﾗ
1740 DATA "ﾐｲﾙﾜﾔ,ﾆﾐﾎﾗ▼ｦ,ﾙ◆ﾟﾚﾐ▼,ﾉﾆﾇﾆﾇﾆ,ﾉﾗﾆﾌﾔﾓ,ﾘﾕﾎﾗﾎﾙ,ﾐﾊﾓﾏﾔｳ,ﾗｲﾙﾞﾕﾊ,ﾘｳﾉｳﾎｳ,ﾆｲﾏﾆﾝｦ
1750 DATA ec,ge,fd,af,ge,>c<g,ag,fa,ge,>c<g,fd,bf,ec,ge,d<g>,<ab>
1760 DATA ec,ge,d<b>,fd,c<a>,ec,<bg>,d<b>,<af>,c<a>,<ge>,ec,d<g>,<b>d,c<g>
1770 DATA c>c<,<b>c,d<g>,cd,ec,de,fd,ef,ge,f+g,af+,ga,bg,ag,f+a,a<b>,cd
1780 DATA <a4>,<b4>,c4,<a4>,<b4>,c4,d4,<b4>,c4,d4,e4,c4,d4,c4,<b4>,<a4>
1790 DATA <a+4>,c4,c+4,<a+4>,c4,c+4,d+4,c4,c+4,d+4,f4,c+4,d+4,c+4,c4,<a+4>
```

```
1800 DATA <b4>,c+4,d4,<b4>,c+4,d4,e4,c+4,d4,e4,f+4,d4,e4,c+4,<b4>,<g+4>
1810 DATA e.d+16,d+e,d+.d16,d+,e.d+16,d+e,g.f+16,f+d+,e.d+16,d+e,d+.d16,dd+
1820 DATA e.d+16,d+e,g.f+16,f+d+,a.g+16,g+a,g+.g16,gg+,a.g+16,g+a,>c.<b16,bg+
1830 DATA a.g+16,g+a,g+.g16,gg+,a.g+16,g+a,>c.<b16,bg+,e.d+16,d+d,l16c+c+c+c+&
1840 DATA l16c+c+c+r,l8d,c+16,c+c,<l16bbbb&>,<l16bbbr>,<l8a.a+16>,<a+b8>,c.c+16
1850 DATA c+d,d+.e16,ef,f+.g16,gg+,o6l16ceg>ce,@45l32o4fgabb-v14agv13fv12edc
1860 DATA @7v15l64o7gv12gv15co8bv12bv15g32eo6c<gc<go5c<gc<c@0
1870 DATA @45v15l64o7dd-geco5gcbo7bgo4cd<ged<gv13o5gcbo7bgo4cd<ged<gv11o5gcb@0
1880 DATA o4l16gab>degab>degab>deg,v15o5l8ecgefdafg>c<bg>cg>c4
1890 DATA v15o5l8ge>c<gaf>d<ab>ed<b>cg>c4,o6l8d-fa-d-ca-fe-fl
1900 DATA o5l8fa->c<fe->c<a-g-d-l,v15o6l32d-fa>cl8d-r,@0v15o5l32b>ce-gl8br@2
1910 DATA o5l6ecged<b>fdcgfec<gcl,o4l6ge>c<gfdbfebagc<g>cl
1920 DATA o3l32ceg>ceg>ceg>ceg>cegl6,o3l32egc>egc>egc>egc>egcl6
1930 DATA "@44y141,8t175v12q714o5","t175y7,49y6,10s9m400014","t175v10q714o5"
1940 DATA e&e&e<gab>cdgf8e8fg,c&c&cc<gggg>cc8c8dd,o4g&g&g<gab>cda-a-8a-8b-b-
1950 DATA "y6,0q1ccccccy6,10q8cy6,0q1cccy6,10q8cy6,0q1c"
1960 DATA (efg)(agf)e(g(ab)c)2((b)cd)2l8gfedl4((b-)cd)(de-f)
1970 DATA (cde)(fed)c(e(fga)2(gab)2l8)edc(bl4(de-f)(fga-)),e&e&er
1980 DATA c&c&cr,g&g&gr,"y6,0q1ccy6,10q8cy6,0q1c",l8>c<gfdl4e&e,l8>ccccl4c&c
1990 DATA <a-&a->d-<a-b-&b->e-<b->d-&d-d-d-e-&e-a-e-
2000 DATA <f-&f-f-f-g&gb-gb-&b->d-<b->c&ce-c
2010 DATA d-&d-d-d-e-&e-ge-g-&g-b-g-a-&a->c<a-
2020 DATA "y6,0q1ccccccy6,10q8cy6,0q1ccccccccy6,10q8cy6,0q1c"
2030 DATA a-&a-&a-&a-b-&b-&b-&b->d-&d-&d-&d-l8edd-c<bb-aa-
2040 DATA f&f&f&fg&g&g&gb-&b-&b-&b-l8c<bb-agg-ff-
2050 DATA <a-&a->d-<a-b-&b->e-<b->c&cecd&dl8c<bab>l4
2060 DATA <f-&f-f-f-g&gb-ga&a>c<ab&bl8agfg>l4
2070 DATA d-&d-d-d-e-&e-ge-f&fafg&gl8fedel4
2080 DATA "y6,0q1ccccccy6,10q8cy6,0q1cccccccy6,10q8ccy6,0q1c"
2090 DATA l8cd-cd-cd-cd->cd-cd-cd-cd-<l4c(ccc)c<aaa8a8(ab)c>(def)
2100 DATA l8ga-ga-ga-ga->ga-ga-ga-ga-<l4a(aaa)a(fff8f8(fga)(b)cd)
2110 DATA "rrrr rrrr rrrr rry6,10q8cy6,0q1c"
2120 DATA 2C^VC^K^1=,0,-1,3,1,1,0,0,2,0,1,1,3,-1,0,2,0,-1,1,0,0
2130 DATA Sziv$e$tivmsh$sj$lyrhvihw$sj$$$$$$,$$$)ievw0xli$Jemv)perh$oitx$tiegi2
2140 DATA Mx$(ew$s(mrk$xs$pieh$sj$Kshhiww$$$,$Mvmw$erh$Vemrfs($wqitxiv+w$ts(iv2
2150 DATA Fyx0wyhhirp)0izmp$Hizmyw$vixyvrih%,Li$wxspi$e$Vemrfs($wgitxiv$$$$$$$
2160 DATA $$$$$$$$$$$$mrxs$lmw$hevo$gewxpi2,Pmpmxl$(irx$xs$xli$Hizmyw+$gewxpi$
2170 DATA $$$$$mr$svhiv$xs$hijiex$Hizmyw$erh,Xeoi$fego$xs$xli$Vemrfs($wgitxiv%%
2180 DATA "$$Lmx$_WTEGIa$sv$_VIXYVRa$oi)2$$","$$$Tviwwirxih$f)$,G-ｺｳﾛｳ¥$5=(;$$$"
2190 DATA Rs($)sy$hijiex$Hizmyw$erh$xeoi$$$$,$$$$$$fego$xs$xli$Vemrfs($wgitxiv%
2200 DATA Mx$(ew$wlmrmrk$fvmklx$erh$$$$$$$$$,$$$$$$kezi$sjj$e$wizir$gspsvw$ve)2
2210 DATA Xli$Jemv)perh$pssoih$xs$$$$$$$$$$$,$vigszivih$izivpewxmrk$tiegi??????
2220 DATA "$$Xlero$)sy$erh$wii$)sy$ekemr%$$","$$$Tviwirxih$f)$,G-ｺｳﾛｳ¥$5=(;$$$"
2230 DATA 2,0,SCORE,2,1,TOP,18,0,TIME,18,1,REST,30,0,MAGIC,30,1,STAGE
2240 DATA 2352,2361,2369,236E,2362,236F,2377,2121,2630
2250 DATA 2141,4B62,3E6B,2458,244E,2424,2436,244A,2424,2141
2260 DATA A7#)$,H$BAV,A###$,BE#LB,A###$,AQ¥:$,D###.,HEBLV,A###$,AA,RA1,@00,@00
2270 DATA A###$,DDDDE,A###$,DDeDE,A###',GbeGc,A###$,DDeDE,A###$,AA,R21,R41,@00
2280 DATA A###$,AA#$$,BK='B,A_n$$,A#n#$,AA=%$,BK#'B,AA#$$,A###$,IA,A22,@00,@00
2290 DATA D##AB,D#3Kf,BN#$$,D%$G',A#_#$,D#70',A#)#$,D#%$E,A##_$,AA,A21,B41,M21
2300 DATA A###$,IL$'B,G$$-.,D$.#.,FB.'.,D$....,D$....,FUe+B,A###$,G2,@00,@00,@00
2310 DATA A7##$,A#_#$,A7%#8,G###$,A###$,A##_f,A###$,A###$,U###$,BA,A22,@00,@00
2320 DATA A###$,EOROj,D###.,DYOP.,DA##.,DHYn.,DA##.,DmOOV,D###$,Q2,A22,@00,@00
2330 DATA A###$,A#aCB,C#B7$,A#B)B,B$B7$,A)BAB,B-B#$,A)B#B,HBB#$,LA,EA1,F81,A22
2340 DATA A###$,D&#-.,D&#-.,D'$)B,B8H%$,AC8&B,AC$-8,AC$-8,A###$,F2,B21,P42,@00
2350 DATA A###$,EB$'B,U.$-.,U..#.,EL.'.,A9....,AC....,I#e(B,A###$,C2,@00,@00,@00
2360 DATA A###$,DFG2.,DDG-.,EFG08,DDG-$,DDF-8,A###$,A###$,A###$,G4,B21,RA2,@00
2370 DATA A###$,B8weB,A_B%$,A#H&$,B-B#B,AAH'$,A&B#$,A$RD$,A###$,E2,J22,@00,@00
2380 DATA A7##$,A#V%$,A7#K$,EG0#$,A%X'L,A#K_$,AU#-B,A#A#$,A###$,AA,O21,A22,@00
2390 DATA A#7#$,A#7#$,A_7)$,A#7#$,A#7#$,A#7#$,A#7#$,A#7#$,A###$,N3,A22,@00,@00
2400 DATA A###$,A__N$,AAB%$,A__%$,A.#L$,A9$.$,A)$.$,A&#l$,A###$,AA,@00,@00,@00
2410 DATA A###$,EOLW$,A#--.,VA1l$,B$U-8,Y-$jB,A$iB$,HA-m$,A###$,G5,Q31,Q51,@00
2420 DATA A#7_$,IA#%j,D#0#.,D$%-8,A-##$,BXO1B,A###$,A(0K$,A###$,E5,K41,A22,@00
2430 DATA U##_$,BK#$V,A#2&$,B'%-B,A3$Z$,B)O$L,A##-$,BEA4$,A###$,C2,RA2,@00,@00
2440 DATA D###$,AK#JB,D.K#$,D#7UB,DAA#$,X%$$B,Q#1#$,U&#%$,A###$,B3,RA2,@00,@00
2450 DATA A###$,A2%N$,AAC$$,A#B%$,A+$o$,A#B-$,AAB)$,A1$%$,A###$,AA,@00,@00,@00
2460 DATA A###$,A###$,A###$,A###$,A###$,A###$,A###$,A###$,A###$,AA,J63,K54,L44
2470 DATA K34,J24,I34,H44,I54,CONGRATULATIONS
2480 DATA 2121,2347,2341,234D,2345,2121,2121,234F,2356,2345,2352,2121
```

★5月号の191ページにでてきた「デザ部さん」というのは，ＴＶ番組「Gu－Guガンモ」にでてきた「デジャブー」の親類か何かですか？（三重県度会郡・**がめす14才**）……**【影：失礼な!!デザイン部の人でおじゃるよ!】**

PC-88VA(N88日本語BASIC V3.0)用

スプライト・マシンならではのシューティング

SPACE CONQUEROR（スペース コンクエラー）

NYAM



ストーリー

例によって例のごとく地球に危機がせまり，わけのわからないのがでてきて，ほんでもって，要塞がせまっています。そんなわけで要塞に爆弾をしかけて，逃げてください（ちなみに火薬はＮＴＴもといＴＮＴです)。

ゲームについて

シューティング・ゲームです。8，2，4，6で上下左右に移動でき，スペース・キーで弾が撃てます。敵の中で単色のもの（点滅も含む）は弾がすりぬけます。

１面と２面は撃ちまくってください。うまくいけばスペシャルが取れます。４面あたりがバランスもとれていておもしろいと思うのですが，最終面は，はっきりいってパニックです。

プログラムについて

はっきりいってごちゃごちゃしすぎです。一応，REM文を入れておいたけ

《第１表》変数表

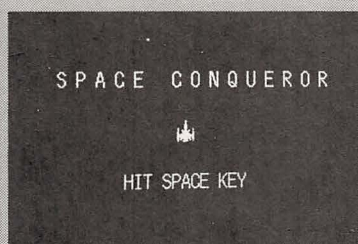
E1%( ), E2%( )	敵キャラデータ	RN	単色スプライトのキャラの動く確率
ST	ステージ	T( )	敵が画面にいるかいないかのフラグ
LF	自機の残り	TX( ), TY( )	敵のX，Y座標
S	スコア	YH	敵が左右に動くはば
HS	ハイスコア	YY	仮のYH
RK	敵１種類あたりのよける数	RH	敵の移動量と方向
SP	敵のスプライト番号	MX, MY	弾のX，Y座標
MF	弾が画面にあるかないかのフラグ	SH	スペシャルの判定
X, Y	自機のX，Y座標		

CHECKER FLAG

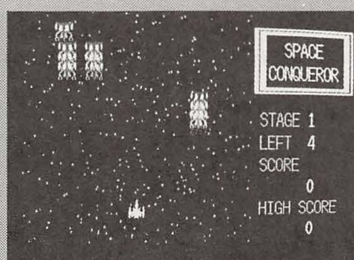
編：高速のシューティング・ゲームですよ。

Dr.D：さすが16ビット＋スプライトのマシンだ。ＢＡＳＩＣだけでも，こんなゲームが作れてしまう。つまり，マシン語を使わなくても，キャラクターを高速で動かすことができるんじゃ。

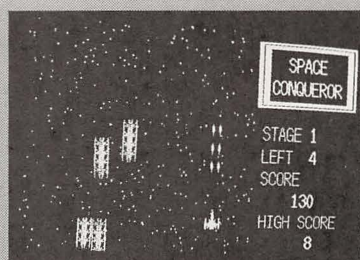
編：さすがＶＡですね。



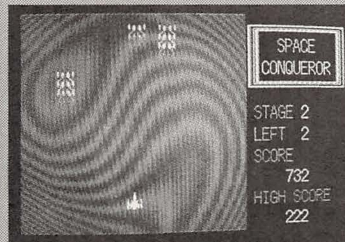
▲《写真１》タイトル画面。スクロールがきれいだ!!



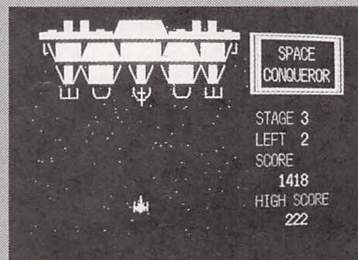
▲《写真２》見よ!!この動きを!!さすが16ビットだ!!



▲《写真３》敵は，時間がたつにつれ変わっていくゾ！



◀《写真４》ステージ２は，背景が赤く変わった



▶《写真５》３面には敵の要塞が出現したゾ!!むずかしい

★僕の持ってる100円玉を，一度つぐ美さんがさわったかもしれないと思うと，使うことができません。こんな僕はバカでしょうか？（千葉市・沓川智康14才）……【影：そうか，それなら私が引き取ってあげよう。】

れども，解析はしないほうがいいと思います。そのせいか，実行速度も遅いです。スプライトマクロ命令を使ったり，割り込みを使えばもっと速いのかもしれないけど，多用するとおかしくなってきたのでやめました。でも，なるべく短くまとめたつもりです。あと，BGMは音楽の才能がないようだし，これ以上遅くなったらこまるのでやめました。

最後に

誰かスプライトのデータの圧縮方法を教えてください。このプログラムもデータだけで半分ぐらいあります。これからもいいゲームができたら送りたいと思います。次回は，もっと成長してきたいと思います。

SPACE CONQUERORのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■ 初期 ■■■■■■■■■
20 DIM E1%(780).E2%(102):HS=0:TURN OFF SPRITE:SPRITE SCREEN 0
30 FOR I=1 TO 780:READ A$:E1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
40 C=1:FOR I=1 TO 780 STEP 130:PUT PATTERN C.E1%(I),4:C=C+1:NEXT
50 FOR I=1 TO 102:READ A$:E2%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 PUT PATTERN 7,E2%(35).1.6:PUT PATTERN 8.E2%(69),1,6
70 PUT PATTERN 9,E2%(1).1.7:PUT PATTERN 10.E2%(1),1,11:PUT PATTERN 11.E2%(1),1,4
:FOR I=10 TO 13:DEF SPRITE I AS 9.10:NEXT:DEF SPRITE 14 AS 11
80 GOSUB 750
90 '■■■■■■■■■ 画面 ■■■■■■■■■
100 LINE (0.0)-(216.400),0,BF
110 BUFFER=0:IF ST=2 THEN FOR I=0 TO 400 STEP 16:LINE (0,I)-(216,I+8),10,BF:LINE
 (0.I+8)-(216,I+16),2,BF:NEXT:GOTO 140
120 RESTORE 1760:COLOR 8:IF ST>2 THEN FOR I=0 TO 3:READ A$:LOCATE 0,I:PRINT A$:N
EXT I
130 FOR I=0 TO 400:C=RND*16:SX=RND*216:SY=RND*400:PSET (SX.SY).C:NEXT
140 LOCATE 31.1:COLOR 3:PRINT "SPACE":LOCATE 29,2:COLOR 13:PRINT "CONQUEROR"
150 BUFFER=8:FOR I=10 TO 20:LINE (239-I.40-I)-(300+I,110+I),I*2,B:NEXT:BUFFER=0
160 COLOR 4:LOCATE 28,8:PRINT "HIGH SCORE"::LOCATE 28.6:PRINT "SCORE":LOCATE 28,
5:PRINT "LEFT":LOCATE 28.4:PRINT "STAGE":GOSUB 390:GOSUB 400
170 IF ST>2 THEN LOCATE SPRITE 10,164.10,9:LOCATE SPRITE 11,236,10,9:TURN ON SPR
ITE 10.11
180 IF ST>3 THEN LOCATE SPRITE 12,0,100,9:LOCATE SPRITE 13,368,100,9:TURN ON SPR
ITE 12.13
190 TURN ON SPRITE 1:STOPM:PLAY "@32116o5v13cdefedq1e8q8gg2"
200 '■■■■■■■■■ めいん ■■■■■■■■■
210 I=INP(0):I1=INP(1):X=X-16*((I=239)*(X>16))+16*((I=191)*(X<390))
220 Y=Y-8*(I1=254)*(Y>80)+8*((I=251)*(Y<180))
230 IF INP(9)=191 AND MF=0 OR MF=1 THEN GOSUB 350
240 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:A=COLLISION(-1):IF COLLISION(0)=1 THEN 550
250 RN=20*RND-16:IF RN>0 THEN GOSUB 610
260 FOR I=2 TO 5
270 IF RND>.9 AND T(I)=0 OR T(I)=1 THEN 280 ELSE FOR T=0 TO 15:NEXT:GOTO 340
280 TURN ON SPRITE I:T(I)=1;RH=RND*YY
290 R=RND*RH*SGN(X-TX(I)):TX(I)=TX(I)+R:TY(I)=TY(I)+8
300 IF COLLISION(I.7)=-1 THEN T(I)=0:TX(I)=RND*390:TY(I)=0:TURN OFF SPRITE I.7:M
F=0:RK=RK-1:S=S+(SP+2)*2:PLAY "@53o3v15c8":GOSUB 400
310 IF TY(I)>198 THEN TX(I)=RND*390:TY(I)=0:T(I)=0:TURN OFF SPRITE I:RK=RK-1
320 LOCATE SPRITE I.TX(I),TY(I).SP
330 IF RK=0 THEN SP=SP+1:RK=25:YY=YY*2:IF SP=7 THEN 430
340 NEXT I:ROLL -1:GOTO 210
350 '■■■■■■■■■ 弾 ■■■■■■■■■
360 IF MF=0 THEN MX=X:MY=Y-16:MF=1:TURN ON SPRITE 7:PLAY "@18v15o5c32"
370 LOCATE SPRITE 7,MX,MY,7:MY=MY-16:IF MY<-30 THEN MF=0:RETURN ELSE RETURN
380 '■■■■■■■■■ 得点 ■■■■■■■■■
390 COLOR 7:LOCATE 29,9:PRINT USING "######":HS::LOCATE 33.5:PRINT LF:LOCATE 33,
4:PRINT ST:RETURN
400 COLOR 7:LOCATE 29,7:PRINT USING "######":S::RN=8*RND+4:IF S>2000 AND SH=0 TH
EN GOSUB 520
410 RETURN
420 '■■■■■■■■■ くりあー ■■■■■■■■■
430 TURN OFF SPRITE 2,3,4,5,6,7,10,11,12,13,14:FOR I=0 TO 2000:NEXT
440 TURN ON SPRITE 1:DEF SPRITE 1 AS 1:START SPRITE 1:SPRITE 1."s300g200.160"
450 IF ST=5 THEN 830 ELSE FOR I=0 TO 5000:NEXT:ST=ST+1
460 PLAY "@23o4q214aq8a8>e1","@2314v15o7q2aq8a8e1":FOR I=0 TO 250:ROLL -10:NEXT
470 GOSUB 390:SP=2:YY=YH:IF ST=1 THEN YH=YH+1
480 TURN OFF SPRITE 2,3,4,5,6,7,14:X=200:Y=160:MF=0
490 FOR I=2 TO 5:TX(I)=RND*358:TY(I)=0:T(I)=0:LOCATE SPRITE I,TX(I),TY(I):NEXT
500 IF SK=1 THEN SK=0:GOTO 170
510 GOTO 90
520 '■■■■■■■■■ すぺしゃる ■■■■■■■■■
530 SH=1:DEF SPRITE 8 AS 8:TURN ON SPRITE 8:START SPRITE 8:SPRITE 8,"s100h0.10 g
200,100 g400.-16":RETURN
540 '■■■■■■■■■ 当たった ■■■■■■■■■
550 HF=LF:IF COLLISION(1.8)=-1 THEN TURN OFF SPRITE 8:STOPM:BGM 0:PLAY "o5v15132
@21f+e+d+c+d+e+f+":BGM 1:LF=LF+1:GOSUB 390:GOTO 260
560 TURN OFF SPRITE 1:LF=LF-1:BUFFER=8:C=10:STOPM:PLAY "132v15cdecv14cdecv13cdec
v10cdecv9cdecv8cdecv7cdecv6cdecv5cdecv4cdec":FOR I=0 TO 32:CIRCLE (X/2+8,Y*2+16)
,I,C:C=C+1:NEXT:FOR I=0 TO 32:CIRCLE (X/2+8.Y*2+16),I,0:NEXT:BUFFER=0:FOR I=0 TO
 9000:NEXT
570 IF LF=-1 THEN 580 ELSE GOSUB 380:SK=1:GOTO 480
580 '■■■■■■■■■ げーむ おーばあ ■■■■■■■■■
590 BGM 0:PLAY "@41116o5v13cdefedfedc"."@13v15o3116cdefedfedc":TURN OFF SPRITE:L
OCATE 8.5:PRINT "GAME OVER":IF HS<S THEN HS=S
600 I$=INKEY$:IF I$="s" OR INKEY$="S" THEN GOTO 80 ELSE ROLL -5:GOTO 600
610 '■■■■■■■■■ KE－1, 2, 3, 4, 5 ■■■■■■
620 ON RN GOSUB 630,660,710:RETURN
630 RN2=RND*2:ON RN2 GOSUB 640,650:RETURN
640 SPRITE 10,"c10s210t1g164,10":START SPRITE 10:RETURN
650 SPRITE 11,"c10s210t1g236,10":START SPRITE 11:RETURN
660 RN2=RND*2:RN3=RND*2:ON RN2 GOSUB 670,690:RETURN
670 IF ST>3 THEN SPRITE 12,"c10s150t1g0,100":START SPRITE 12
680 RETURN
690 IF ST>3 THEN SPRITE 13,"c10s150t1g368,100":START SPRITE 13
700 RETURN
710 IF ST=2 OR ST=5 THEN 720 ELSE RETURN
720 IF RND>.8 THEN 730 ELSE RETURN
730 K1=RND*358:K2=RND*358:SPRITE 14,"s100h=k1:,216g=k2:,-16":START SPRITE 14
740 TURN ON SPRITE 14:RETURN
750 '■■■■■■■■■ でも ■■■■■■■■■
760 WIDTH 40,10:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:SCREEN WIDTH 7,320,4,320,4:PLAY OFF
770 STOPM:BGM 0:COMPOSE 1,0,3,2:FOR I=2 TO 5:TX(I)=RND*390:TY(I)=0:T(I)=0:NEXT
780 X=200:Y=160:MF=0:SP=2:RK=25:YH=1:S=0:YY=1:LF=4:ST=1:SH=0:SK=0:RH=0:MX=0:MY=0
:RN=0:K1=0:K2=0:RN2=0:RN3=0
```

★僕が買ったドラクエIIIは最近お母さんがプレイしているので(それも僕の冒険の書で)，僕が遊ぶことができません。影さん，どうしたらいいのですか？(奈良市・**長谷川一郎14才**)……**【影：やっぱり待つしかないでしょう。】**

```
790 BUFFER=8:CLS 3:BUFFER=0:CLS 3:DEF SPRITE 1 AS 1:SPRITE 1."h280.230s50g280.10
0":START SPRITE 1:TURN ON SPRITE 1:PLAY "@17v15o612c&c&c&c"
800 COLOR 5:LOCATE 5.3:PRINT "S P A C E   C O N Q U E R O R"
810 C=RND*8:LOCATE 12.7:COLOR C:PRINT "HIT SPACE KEY"
820 IF INKEY$=" " THEN BUFFER=8:CLS 3:BUFFER=0:CLS 3:STOPM:TURN OFF SPRITE 1:RET
URN ELSE GOTO 810
830 '■■■■■■■■ E N D I N G ■■■■■■■■
840 COMPOSE 1,3.0,2:SPRITE 1,"p240s70g200,-16":START SPRITE 1
850 MU$(1)="14o5e2cef2cefedc<bagr":MU$(2)="f2ffbag>cdef2g8f8e8d8cr"
860 MU$(3)="g2bbbgfefefeefgr":MU$(4)="cfeddefgdefgg8f8e8d8cr"
870 ON PLAY(60) GOSUB 970
880 TURN OFF SPRITE 9,10,11,12,13:FOR I=0 TO 10000:FOR J=0 TO 3:NEXT J:NEXT I:PA
LETTE 24.6.0:GOSUB 960:PALETTE:GOSUB 960
890 FOR I=0 TO 100:R=RND*10-5:ROLL R:PLAY "@53v15o1c64":NEXT
900 PLAY ,,,"s9m15000y7,48y6,31o1l1v15cv14cv13cv12cv11cv10cv9cv8cv7cv6c":FOR I=0
 TO 200:BUFFER=8:PALETTE RND*8,RND*8,0:CIRCLE (108,0),1,RND*8:NEXT
910 PALETTE:LOCATE 0.0:PRINT SPC(26):PRINT SPC(26):PRINT SPC(26):PRINT SPC(26):F
OR I=0 TO 200:CIRCLE (108,0),I,0:NEXT
920 SPRITE 1,"s60g200,160":START SPRITE 1:BGM 1:PLAY ON:Z=1:COLOR 7:RESTORE 1780
930 PLAY "@12v15"+MU$(1),"@45v14"+MU$(1)
940 FOR I=0 TO 3:LOCATE 0,3+I:READ A$:PRINT A$:FOR J=0 TO 20:GOSUB 960:NEXT J,I
950 SPRITE 1."p400s100g200,-16":BUFFER=0:GOTO 600
960 FOR T=0 TO 2000:NEXT:RETURN
970 Z=Z+1:PLAY "@12v15"+MU$(Z),"@45v14"+MU$(Z):IF Z=4 THEN Z=0:RETURN ELSE RETUR
N
980 '
990 '■■■■■■■■ D A T A S ■■■■■■■■
1000 ' FIGHTER
1010  DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1020  DATA 0F00.00C0,0000,0000,0000,0000.0000.0000.0F00.00F0.0000,0000,0000
1030  DATA 0000.0000,0000,FF00,00CF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF00,00FC
1040  DATA 0000.0000,0000.0000,0000,0000,FF00,00CF,0000.0000,0000,0F00,0000
1050  DATA 0000,0F00,00F0,0000,0000,00F0,0F00,0000,F000.FF00,00CF,0008,0000
1060  DATA 00C0,0F00,0000,0F00,F70F,F05C.0080,0000,00F0,FF00,0000,0F00,F7FF
1070  DATA CF5F,00C0,0000,00CF,F800,00F0,F8FF,F788,885D,FC8C.0C00,008C,F800
1080  DATA FFFF,8888,FF88,88FF,8888,CFCF,008F,F800,0FF0,8F88,8F88,88F8,88F8
1090  DATA 0CF0,008C,F800,00F0,F0FF,FFFF,CFFF,CF0F,0F00,008F,FF00,0F00,00F0
1100  DATA 0F05.50F0,0F00,00C0,00FC,0F00,0000,0000,525A.0525,0000.0000.00C0
1110 ' ENEMY 1
1120  DATA 0020,0010.2000,2000,2000,2000,A000,A000,A000,A000,2202,2202,2202
1130  DATA 2202,AA0A,AA0A,AA0A,AA0A,222F,2222,2222,2222,AAAA.AAAA,AAAA,8AAA
1140  DATA F2FF,2222,7727,2222,AAAA,FAFF,AAAA,88A8,F2FF,2222,7777,2272,AFAA
1150  DATA FFFF,AAAA,88A8,F2FF,2222,7777,2272,AFAA,FFFF,AAAA,88A8,020F,2222
1160  DATA 4777,2272,AFAA,FFFC,AAAA,80A0,0000,2200.7427,2222,AAAA,FACF,00AA
1170  DATA 0000,0000,3300,2222,2222,AAAA,AAAA,00BB,0000,0300,0033,2200,2212
1180  DATA A9AA,00AA,BB00.00B0,3000,0000,0100,2211,99AA,0090,0000,000B,3003
1190  DATA 0000,1100,2211,99AA,0099,0000,B0BB,3300,0000,1601,2261,9EAA,90E9
1200  DATA 0000,00BB,0003,0033,1000,2201,90AA,0009,BB00,B000,0030,3000,0000
1210  DATA 2200,00AA,0000,000B,0B00,0003,0003,0000,0200,00A0,0000,B000,B000
1220 ' ENEMY 2
1230  DATA 0020.0010.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0050.0000
1240  DATA D050.080D.0000.0800.0000.0700.0050.0000.D050.080D.0000.0800.0080
1250  DATA 0700.7057.0000.DD55.88FD.0000.8808.0080.0700.0750.7000.D405.804D
1260  DATA 0008.0880.0080.0700.0050.7577.4655.8864.8888.0800.0080.0700.7757
1270  DATA 7507.D455.884D.8088.8888.0080.0700.0050.0570.DD15.89FD.0880.0800
1280  DATA 0080.0700.0050.0500.DD15.89FD.0080.0800.0080.0700.0050.0100.DD55
1290  DATA 88FD.0090.0800.0080.0000.0050.0100.D055.880D.0090.0800.0000.0000
1300  DATA 0050.0100.D005.800D.0090.0800.0000.0000.0050.0000.D005.800D.0000
1310  DATA 0800.0000.0000.0000.0000.D000.000D.0000.0000.0000.0000.0000.0000
1320  DATA 0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000
1330 ' ENEMY 3
1340  DATA 0020.0010.0000.0220.0000.1030.0309.0000.0220.0000.5D00.A22A.0099
1350  DATA 1531.9319.5D00.A22A.0099.5D00.800F.9099.1113.3999.5D05.800F.0099
1360  DATA 5D05.800F.9199.1111.9999.5D95.800F.9099.5D05.89DF.9199.1112.2999
1370  DATA 5D95.89DF.9099.5D00.19D1.0199.1112.2999.5D90.19D1.0099.5D00.19D1
1380  DATA 0199.1112.2999.5D90.19D1.0099.5D00.19D1.0199.2111.9992.5D90.19D1
1390  DATA 0099.5D00.19D1.0099.1111.9999.5D00.19D1.0099.5D05.19D1.0099.1111
1400  DATA 9999.5D00.19D1.9099.5405.19D1.90C9.4101.9094.5405.19D1.90C9.5400
1410  DATA 19D1.00C9.1101.9099.5400.19D1.00C9.5D00.19D1.0099.1100.0099.5D00
1420  DATA 19D1.0099.0D00.19D1.0090.0100.0090.0D00.19D1.0090.0000.19D1.0000
1430  DATA 0000.0000.0000.19D1.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000
1440 ' ENEMY 4
1450  DATA 0020.0010.0000.0000.0600.0400.00C0.00E0.0000.0000.0000.0000.6600
1460  DATA 4400.00CC.00EE.0000.0000.000C.0000.6600.4400.00CC.00EE.0000.4000
1470  DATA C000.0000.6600.4404.C0CC.00EE.0000.0004.CC00.0000.0600.4464.CECC
1480  DATA 00E0.0000.0044.0C00.00C6.6600.4464.CECC.00EE.E400.0040.0000.66C6
1490  DATA 6666.3364.CEBB.EEEE.E4EE.0000.00C0.6606.6666.3463.BE4B.EEEE.E0EE
1500  DATA 0400.CC0C.0600.6666.3433.BB4B.EEEE.00E0.4044.CC00.66C0.6366.3337
1510  DATA 7BBB.EEBE.04EE.0044.0C00.66C6.6366.7333.BBB7.EEBE.E4EE.0040.0000
1520  DATA 66C6.6066.0303.B0B0.EE0E.E4EE.0000.0000.6004.0026.0300.00B0.EA00
1530  DATA E00E.0000.0000.2202.0000.0300.00B0.0000.A0AA.0000.0000.0020.0020
1540  DATA 3300.00BB.0A00.0A00.0000.0000.0202.0000.0300.00B0.0000.A0A0.0000
1550 ' ENEMY 5
1560  DATA 0020.0010.0500.0050.5A05.0AA5.DAA0.D0AD.0D00.00D0.0000.0005.5500
1570  DATA 5D55.DD5D.00DD.D000.0000.0000.4000.0500.5255.DD2D.00D0.000C.0000
1580  DATA 0000.0404.4040.2255.DD22.0C0C.C0C0.0000.0000.0040.0544.2755.DD72
1590  DATA CCD0.0C00.0000.0400.4400.0500.2755.DD72.00D0.00CC.00C0.0000.0044
1600  DATA 0000.2205.D022.0000.CC00.0000.4E00.CCEE.00C0.5255.DD2D.0400.ECEE
1610  DATA 00CC.4E04.CCEE.FFCC.5255.DD2D.4488.ECEE.C0CC.4E04.CCEE.F0CC.5D00
1620  DATA 005D.4408.ECEE.C0CC.4E04.CCEE.00CC.5505.D0DD.4400.ECEE.C0CC.4E04
1630  DATA CCEE.00CC.5D00.005D.4400.ECEE.C0CC.2A04.2A2A.002C.0500.00D0.4200
1640  DATA A2A2.C0A2.4E00.CCEE.00C0.0D00.0050.0400.ECEE.00CC.0000.0000.0000
1650  DATA 0500.00D0.0000.0000.0000.0000.0000.0000.5000.0005.0000.0000.0000
1660 ' 単色 S P R I T E
1670  DATA 0020.0010.7f00.00fe.ff0f.f0ff.0110.0880.1f00.00f8.0100.0080.1a10
1680  DATA 0858.4010.0802.5b32.4cda.eb7f.fed7.4032.4c02.5a10.085a.0110.0880
1690  DATA 1f00.00f8.0110.0880.ff0f.f0ff.7f00.00fe.0020.0010.0000.0000.0000
1700  DATA 0000.4000.0002.e000.0007.f001.800f.f001.800f.f001.800f.f001.800f
1710  DATA e000.0007.4000.0002.4000.0002.4000.0002.0000.0000.0000.0000.0000
1720  DATA 0000.0000.0000.0020.0010.001e.0000.ff0f.00ff.550d.0040.ff0f.00fc
1730  DATA 550d.0000.ff0f.00f0.540d.0000.ff0f.00c0.000c.0000.030c.fce3.0c0c
1740  DATA 8619.0c0c.8601.c30c.fce1.000c.8019.0c1e.8019.837f.c0e3
1750 ' ???????
1760 DATA "  ▁▁█▁█▁▁◢███◣▁▁█▁█▁▁ "." └███◢██◣███◢██◣██╱┘ "
1770 DATA "    ■ ■■  ■  ■■ ■     "."   ⊔  ◡   ⊕   ◡  ⊔    "
1780 DATA "  !!! CONGRATURATIONS !!!"."                   "
1790 DATA "  You saved the earth and"."started on an eternal trip."
```

PC-88VA

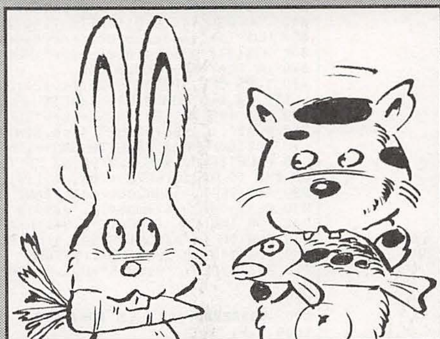
★影さん！今だに電波新聞社にまだいるということは，じつはまじめな社員なんでしょ!!それを誰も信じてないだけなんだよね。(島根県安来市・リチャード10世17才)……【影：そこまでバレてしまうとは。編：何が？】

PC-9801シリーズ(N88DISK BASIC(86))用

キャラのかわいいパズルゲーム

COMICAL(コミカル) KIDS(キッズ)

山本幸延&桑原敏紀



STORY

うさぎのピョコタンとねこのミャータンはとっても仲良しでした。ある日，2人が森で遊んでいると大きな建物を見つけました。さっそく入ってみると，なんとそこには2人の大好きなニンジンとサカナがたくさん落ちているではありませんか。2人はとってもよろこんで食べまくりました。

HOW TO PLAY

2，4，6，8のテンキーで移動します。ただし，ピョコタンはそのまま動きますが，ミャータンはちょっぴりひねくれているので上下左右ピョコタンのまったく逆に動きます。ピョコタンがサカナを食べたり，ミャータンがニンジンを食べたり毒の入ったツボを取ったりするとアウトです。ドアは入るともう一つのドアへワープします。

すべてのフードを食べたら所定のワープゾーン（ピョコタンは白，ミャータンは黄）に2人とも入ればつぎの部屋に進めます。部屋は全部で九つ。時間内にクリアしましょう。5回ミスすると，おしまい。2周目以降からはタイムが短くなります。まとめ取りをすると高得点がねらえます。

PROGRAM

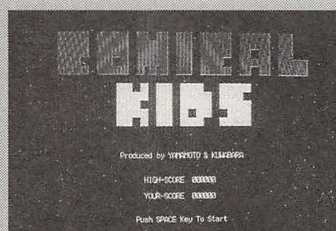
このプログラムは，パソコン通信を使って作りあげた力作です。パソ通で知りあった友達同士，何度も電子MAILでプログラムを送りあってやっと完成しました。パソコン通信って，こんなすばらしい(？)こともできるのですよ。おかげで，ムダのほとんどないプログラムになりました。かわいいキャラクターですが，内容はとってもシビアです。見城先生いかがでしょうか？

SPECIAL THANKS

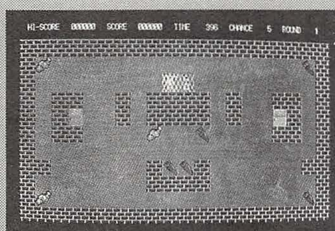
C&CNET（0773-23-6191)/タイトーのキャラクター・ゲーム，バイナリィランド（ハドソンだったかな？）

《第1表》変数表

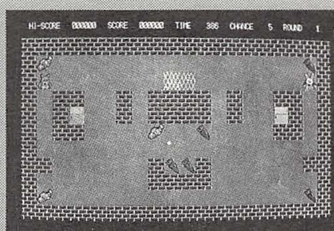
PA$(,)	画面データ
CH$(,)	キャラクター・データ
MA(,)	仮想V-RAM
PX，PY	PYOの座標
MX，MY	MYAの座標
SX( )，SY( )	スタートの座標
DX( )，DY( )	ドアの座標
NI	ニンジンの残り
SA	サカナの残り
HI	ハイスコア
SC	スコア
CH	残りのチャンス
SO	BEEP ON/OFF
LI	残り時間の上限
TI	残り時間



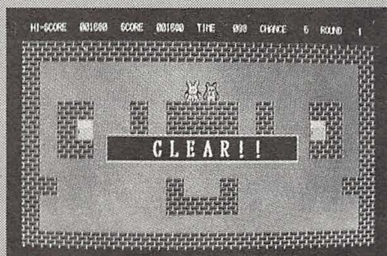
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！



▲《写真2》かわいいキャラクターのパズルゲームです



▲《写真3》うさぎはニンジン，ねこはサカナを取ろう



◀《写真4》すべて取ってワープゾーンに入るとクリア



◀《写真5》ちがうものを取ったり，タイム・オーバーでアウト

★僕は知っている。3月15日某放送局の天気予報の画面に「RETURN without GOSUB in 500」とでていたのを…。(福島県いわき市・FMC-I 14才)……【編：とうとう福島県まで影さんの影響が現れるとは。】

COMICAL KIDSのプログラム・リスト

```
1000 ' |■ COMICAL KIDS ■|      PRODUCED BY Y.YAMAMOTO
1010 ' |■ コミカル キッズ  ■|TM                T.KUWABARA        1988.4.2
1020 '
1030 '___________________________________________________ INITIALIZES ______
1040 CLEAR ,,5000:GOSUB 1080
1050 DEF FN S$(S,SC)=RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),SC)
1060 DIM PYO%(98),MYA%(98),SAK%(98),NIN%(98),POI%(98),KAB%(98)
1070 DIM CLR%(98),WDD%(98),MA(19,11),PA$(8,9),CH$(98,5):GOTO 1100
1080 WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE 1,25,0,1:SCREEN ,3:DEFINT A-Z:RETURN
1090 '___________________________________________________ CHARACTER ______
1100 PR$="[[ WAIT A MOMENT ]]":Y=12:GOSUB 2310
1110 LINE(0,0)-(32,16),1,BF:GET(0,0)-(31,15),CLR%
1120 RESTORE 2390:FOR M=1 TO 3:READ X,Y,X1,Y1,C:LINE(X,Y)-(X1,Y1),C,BF:NEXT
1130 GET(0,0)-(31,15),WDD%:CLS 2
1140 FOR M=0 TO 5:FOR G=0 TO 98:READ CH$(G,M):NEXT G,M
1150 FOR M=0 TO 98
1160 PYO%(M)=VAL("&h"+CH$(M,0)):MYA%(M)=VAL("&h"+CH$(M,1))
1170 SAK%(M)=VAL("&h"+CH$(M,2)):NIN%(M)=VAL("&h"+CH$(M,3))
1180 POI%(M)=VAL("&h"+CH$(M,4)):KAB%(M)=VAL("&h"+CH$(M,5))
1190 NEXT
1200 '___________________________________________________ MAZE INIT ______
1210 AM$="××××"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"××××"
1220 RESTORE 2940:FOR M=0 TO 8:FOR G=1 TO 3:READ PA$(M,G):NEXT G,M
1230              FOR M=0 TO 8:FOR G=4 TO 6:READ PA$(M,G):NEXT G,M
1240              FOR M=0 TO 8:FOR G=7 TO 9:READ PA$(M,G):NEXT G,M:GOTO 2170
1250 GY=1:FOR M=1 TO 2:FOR GX=0 TO 19:GOSUB 1390:MA(GX,GY)=1:NEXT:GY=11:NEXT
1260 GX=0:FOR M=1 TO 2:FOR GY=2 TO 10:GOSUB 1390:MA(GX,GY)=1:NEXT:GX=19:NEXT
1270 LINE(32,32)-(607,175),1,BF:SCREEN ,0
1280 SC=0:RO=1:CH=5:SO=1:LI=400
1290 '___________________________________________________ WRITE MAZE ______
1300 IF RO>=10 THEN RO=1:LI=LI-100
1310 SA=0:NI=0:FOR GY=2 TO 10:FOR GX=1 TO 18
1320 MA(GX,GY)=VAL(MID$(PA$(GY-2,RO),GX,1))
1330 M=MA(GX,GY):ON M GOSUB 1390,1400,1410,1420,1430,1430,1450,1460
1340 NEXT GX,GY
1350 GOSUB 2100:GOSUB 2130:GOSUB 2140:GOSUB 2150
1360 COLOR 7:FOR PS=1 TO 2:LOCATE SX(PS)*4,SY(PS)*2:PRINT AM$:COLOR 6:NEXT
1370 GOTO 1470
1380 '___________________________________________________ PUT ______
1390 PUT(GX*32,GY*16),KAB%,PSET        :RETURN
1400 PUT(GX*32,GY*16),SAK%,PSET:SA=SA+1:RETURN
1410 PUT(GX*32,GY*16),NIN%,PSET:NI=NI+1:RETURN
1420 PUT(GX*32,GY*16),POI%,PSET        :RETURN
1430 PUT(GX*32,GY*16),WDD%,PSET:DX(M-4)=GX:DY(M-4)=GY:RETURN
1440 '___________________________________________________ INITIALIZES ______
1450 SX(1)=GX:SY(1)=GY:RETURN
1460 SX(2)=GX:SY(2)=GY:RETURN
1470 PX=SX(1):PY=SY(1):MX=SX(2):MY=SY(2):WD=0:TIME$="00:00:00":GOTO 1600
1480 '___________________________________________________ TIME / KEY ______
1490 TI=LI-(VAL(RIGHT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*60)
1500 IF TI<=0 THEN 2020
1510 GOSUB 2130:FOR SP=0 TO 99:NEXT
1520 IF PX=SX(1) AND PY=SY(1) AND MX=SX(2) AND MY=SY(2) AND SA=0 AND NI=0 THEN 1
850
1530 II=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
1540 VX=(II=239)-(II=191):IF VX<>0 THEN VY=0:GOTO 1570
1550 VY=(II=254)-(II=251):IF VY<>0 THEN VX=0 ELSE 1490
1560 '___________________________________________________ JUDGE.MOVE ______
1570 IF MA(PX+VX,PY+VY)<>1 THEN GOSUB *C1:PX=PX+VX:PY=PY+VY
1580 IF MA(MX-VX,MY-VY)<>1 THEN GOSUB *C2:MX=MX-VX:MY=MY-VY
1590 IF WD=1 THEN WD=0:FOR ND=1 TO 2:GOSUB *WD:NEXT
1600 BEEP SO:BEEP 0:GOSUB *PM:EA=0
1610 ON MA(PX,PY)-1 GOSUB 2020,1650,2020,1700,1710
1620 ON MA(MX,MY)-1 GOSUB 1660,2020,2020,1700,1710
1630 GOTO 1490
1640 '___________________________________________________ EAT FOOD ______
1650 MA(PX,PY)=9:NI=NI-1:EA=1:GOTO 1670
1660 MA(MX,MY)=9:SA=SA-1:SC=SC+(80*-(EA=1))
1670 FOR M=1 TO 2:BEEP SO:FOR G=1 TO 70:NEXT:BEEP 0:NEXT
1680 SC=SC+10:GOSUB 2100:RETURN
1690 '___________________________________________________ WORP ______
1700 DN=2:ND=1:GOSUB *WD:GOTO 1720
1710 DN=1:ND=2:GOSUB *WD
1720 FOR A=0 TO 50:COLOR=(0,RND*6+1):BEEP SO:BEEP 0:COLOR=(0,0):NEXT
1730 WD=1:IF MA(PX,PY)=5 OR MA(PX,PY)=6 THEN 1750
1740 MX=DX(DN):MY=DY(DN):GOTO *WM
1750 PX=DX(DN):PY=DY(DN):GOTO *WP
1760 '___________________________________________________ PUT ______
1770 *PM  PUT(PX*32,PY*16),PYO%,PSET
1780      PUT(MX*32,MY*16),MYA%,PSET          :RETURN
1790 *C1  PUT(PX*32,PY*16),CLR%,PSET          :RETURN
1800 *C2  PUT(MX*32,MY*16),CLR%,PSET          :RETURN
1810 *WP  PUT(PX*32,PY*16),PYO%               :RETURN
1820 *WM  PUT(MX*32,MY*16),MYA%               :RETURN
1830 *WD  PUT(DX(ND)*32,DY(ND)*16),WDD%,PSET:RETURN
1840 '___________________________________________________ ROUND CLEAR ______
1850 GOSUB 1940:RESTORE 1990:GOSUB 1970:FOR M=1 TO 2000:NEXT
1860 BO=TI:FOR M=1 TO BO:SC=SC+1:TI=TI-1
1870 GOSUB 2100:GOSUB 2130:BEEP SO:BEEP 0:NEXT
1880 FOR M=1 TO 3000:NEXT:RO=RO+1:GOTO 2070
1890 '___________________________________________________ GAME OVER ______
1900 GOSUB 1940:RESTORE 2000:GOSUB 1970
1910 FOR M=1 TO 7000:IF INP(&HE9)=127 THEN SC=0:CH=5:GOTO 2070
1920 NEXT:GOSUB 1080:GOTO 2170
1930 '___________________________________________________ OV/CL SUB ______
1940 CLS:FOR M=1 TO 1300:NEXT:FOR M=1 TO 11
1950 LINE(150,103-M)-(490,103+M),0,BF
1960 LINE(150,103-M)-(490,103+M),7,B:NEXT:RETURN
1970 READ CG,GC:FOR M=CG TO GC STEP 30:READ KC$:FOR N=M TO M+3
1980 PUT(N,96),KANJI(VAL("&h"+KC$)),OR,7,0:NEXT N,M:RETURN
1990 DATA 230,411 , 2343,234C,2345,2341,2352,212A,212A
2000 DATA 194,434 , 2347,2341,234D,2345,2121,234F,2356,2345,2352
2010 '___________________________________________________ DEATH ______
2020 FOR M=1 TO 150:BEEP SO:FOR G=1 TO 5:BEEP SO:NEXT:BEEP 0:NEXT
2030 FOR M=1 TO 18:COLOR=(1,2):FOR G=1 TO 160:NEXT
2040 COLOR=(1,1):FOR E=1 TO 160:NEXT E,M
2050 CH=CH-1:IF CH<=0 THEN 1900
2060 '___________________________________________________ CLS ______
2070 FOR M=1 TO 1500:NEXT:CLS
2080 FOR M=32 TO 175:LINE(32,M)-(607,M),1:NEXT:GOTO 1300
2090 '___________________________________________________ SCORE e.t.c. ______
2100 IF SC>HI THEN HI=SC
2110 COLOR 7:LOCATE 2 ,0:PRINT "HI-SCORE   ";FN S$(HI,5);"0"
2120         LOCATE 22,0:PRINT "SCORE      ";FN S$(SC,5);"0":RETURN
2130 COLOR 7:LOCATE 39,0:PRINT "TIME       ";FN S$(TI,3)    :RETURN
2140 COLOR 7:LOCATE 53,0:PRINT "CHANCE     ";FN S$(CH,1)    :RETURN
2150 COLOR 7:LOCATE 67,0:PRINT "ROUND      ";FN S$(RO,1)    :RETURN
2160 '___________________________________________________ TITLE ______
2170 PAINT(320,100),CHR$(&H55)+CHR$(0)+CHR$(0)
2180 FOR T=1 TO 100:PSET(RND*639,RND*199),7:NEXT:CLS:SCREEN ,0
2190 COLOR 2:RESTORE 2340:FOR M=8 TO 23 STEP 15:READ LI
2200 FOR G=1 TO 5:LOCATE M,25:READ TI$:FOR E=1 TO LI STEP 2
2210 BI=VAL("&h"+MID$(TI$,E,2)):FOR J=1 TO 8:BI=BI*2
2220 IF BI>255 THEN BI=BI-256:PRINT "■"; ELSE PRINT " ";
2230 NEXT J,E:PRINT:NEXT:COLOR 6:PRINT:NEXT
2240 FOR T=1 TO 11:FOR M=1 TO 120:NEXT:LOCATE ,24:PRINT:NEXT
2250 PR$="Produced by YAMAMOTO & KUWABARA":Y=15:GOSUB 2310
2260 PR$="HIGH-SCORE   "+FN S$(HI,5)+"0 ":Y=18:GOSUB 2310
```

★僕は，ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナーに載っているつぐ美さんを見て，かわいいな……と思ってしまいました。(大阪市・**山田泰弘14才**)……【**つぐ美**：今月号の表紙の私はいかがでしたか？】

```
2270 PR$="YOUR-SCORE  "+FN S$(SC.5)+"0 ":Y=20:GOSUB 2310
2280 PR$="Push SPACE Key To Start":Y=23:GOSUB 2310
2290 IF NOT(INP(&HE9)=191) THEN 2290
2300 FOR T=1 TO 23:LOCATE .24:PRINT:NEXT:SCREEN .3:CLS 2:GOTO 1250
2310 COLOR 7:P=LEN(PR$):R=(79-P)/2:FOR T=0 TO P
2320 LOCATE R.Y:PRINT RIGHT$(PR$.T):FOR M=1 TO 75:NEXT
2330 LOCATE (80-R)-T-1.Y:PRINT LEFT$(PR$.T):NEXT:RETURN
2340 DATA 16.FF3FCE73CFF3FCF0.FF3FCFF3CFF3FCF0,FF3FCFF3CFF39CF0
2350 DATA    FC3CCFF3CFC3FCFF.FF3FCDB3CFF39CFF
2360 DATA 10,F33CFC3FC0.FF3CFF3F00.FC3CFF3FC0,FF3CCF0FC0,F33CFC3FC0
2370 '________________________________________________________ CHARACTER DATA ____
2380 '     -----------  ワープドア   -----------
2390 DATA 2.0.29,15.6 . 4.1.27.6,5 , 4,9.5,10,0
2400 '     -----------  ピヨコタン   -----------
2410 DATA   20.  10,9FF3.9FF3.8003.8003.8003.8003,67F2,9FCC,E003,800F,6002
2420 DATA 800C,33F9.3F99.F001.  1F.3001.  19,99FC,7F32,F800,  3E,9800,  32
2430 DATA 4BFE,FFA4.7B00.  BC.4B00.  A4.3FFF,FFF9.3F00,  F8.3F00,  F8,7BFE
2440 DATA FFBC,7900.  9C,7900.  9C.F9FC,7F9E.F900,  9E,F900,  9E,7EF0,1F7C
2450 DATA 7E00.  FC,7E00,  7C.2FC0. 7E8,8F0F.E0E3. F00,  E0.3080. H18.CF3E
2460 DATA F8E6,   0.   0,30AC,6B18.CF2C,68E6.  2C,6800,FFB1,1BFF,  30,1800
2470 DATA AA30.18AA.FFD9.37FF.   0.   0.5501.  55.F3F9.3F9F. 300.  80.A300
2480 DATA   8A.33E7.CF99.3007.C019.3007.C019,   0
2490 '     -----------  ミャータン   -----------
2500 DATA   20.  10.FFFF.FFFF.   0.   0.   0.   0. FFE,7FF0,   0.   0,   0
2510 DATA    0. 3FC,3FC0.E000.   7.E000.   7.  FC.3F00,F800.  1F,9800.  19
2520 DATA   FE,7F00.7F00.  FE.4700.  E2.  FF.FF00.3F00,  FC,3F00,  FC, CFE
2530 DATA 7F30.3100.  8C.3100.  8C.  FC,3F00.F100,  8F,A100,  85.  FC.3F00
2540 DATA FE00.  FF.5E00.  7A,80F1.8F01,3F00.  FC,3F00.  FC,DCE7.E73B. 800
2550 DATA   10. 800.  10,7FC3.C3FE. 80C.3010. 80C.3010.7780. 1EE. C1A,5818
2560 DATA   1A.5800,7FC0. 3FE.7F0C,30FE.7F0C,30FE,1AE1,8758.1A00.  58.1A00
2570 DATA   58,7EFE.7F7E.   0.   0.2000.   4,   0
2580 '     -----------  ウオチャン   -----------
2590 DATA   20.  10.FFFF. FFE.   0.   0.   0.   0.FFFF,A7FC,   0.E000.   0
2600 DATA E000.FFFF,51F8.   0.F800.   0,F800,C0FF,2880,   0,FC03,   0.3C00
2610 DATA 14FE,8102.1E00.C03F.1E00.   0,AAF8,8FCA.FF00,80FF,F800.  60,2AF1
2620 DATA 47AA,FF03,E0FF,8003,E0F0.AAF0, F5A,FF01,  FE,   0,  F0,8AC2,3FA9
2630 DATA 8F07.  FF.   0.   3,228B.3FAA,731B,  FF,   3,   F,E82F,7F80,F93F
2640 DATA   C0,C00F,   0.2A2B,FF1F,7B3B,   0,   3.   0,A02A,FF7F,F03F,   0
2650 DATA    0,   0. 782.FFFF.   7.   0.   0.   0,7FF0,FFFF.   0.   0,   0
2660 DATA    0,FFFF.FFFF.   0,   0,   0,   0,   0
2670 '     -----------  ニンジンクン   -----------
2680 DATA   20.  10.FFFF.FFFF.   0.   0.   0.   0,F1FF,FFFF,   0.   0,   0
2690 DATA    0.  FF.FF7F.   0.   0. E00.   0.  FC.FF7F.   0.   0.F600,   0
2700 DATA   F0,FF1F,   0,   0,3E00,   0.  C0.FFA7,   0,  E0,B80F,   0,  F0
2710 DATA FF09. 700,  F8.E001.   0.  FE.FF04.1F00.  FC.   0.   0,  FF.7F02
2720 DATA 3F00,  FE.   0,   0.80FF.3F01.1F00,  FF,   0.   0,E0FF,1F00. 300
2730 DATA 80FF.   0.   0,FCFF. F00.   0.C0FF.   0,   0.FFFF. 700,   0.E01F
2740 DATA    0.   0.FFFF. 3E0,   0.F003,   0,   0,FFFF. 3FC.   0.7000,   0
2750 DATA    0.FFFF,87FF.   0.   0.   0.   0.   0
2760 '     -----------  ポイズン   -----------
2770 DATA   20,  10.FFFF.FFFF.   0,   0.   0.   0.EEFF.FF07.1F00.  E8.   0
2780 DATA    0.EEFF.FF07.1F00.  E8,   0.   0,FAFF.FF1F. 300.  A0.   0,   0
2790 DATA FFFF.FFBF. 500.  A8. 700.  A8.FAFF.FF1F. 700.80A6.   0.8006.F2FF
2800 DATA FF0F. F00.40A1.   0.4001.C2FF.FF03.2F00,  A8,   0.   0. FFF.FFD0
2810 DATA BF00.  FA.   0.   0,7FFC,3FC0.FF01.809E. 700.  80.E6F9.1F60.FC03
2820 DATA A0CE. 400,  C0.FFF9.1FC0.FF03.A09E. 700,  80.7EF8,1F00.FC03.A0FE
2830 DATA  400.   0,  FC.3F00,FF01.80EA.   0,   0.90FF,FF01.2A00.  AA.   0
2840 DATA    0,FFFF,FFFF.   0.   0.   0.   0.   0
2850 '     -----------  カベタン   -----------
2860 DATA   20.  10.AAAA.AAAA,AAAA,AAAA,AAAA.AAAA,1000.1000.D7FF,D7FF.1000
2870 DATA 1000.1000.1000,D555.D555.1000.1000.1000.1000.D555.D555.1000.1000
2880 DATA AAAA.AAAA.AAAA.AAAA,AAAA.AAAA,  10,  10,FFD7,FFD7,  10.  10.  10
2890 DATA   10,55D5.55D5.  10.  10.  10,  10,55D5.55D5.  10.  10,AAAA,AAAA
2900 DATA AAAA.AAAA,AAAA.AAAA.1000.1000.D7FF,D7FF,1000,1000,1000,1000.D555
2910 DATA D555.1000.1000.1000.1000.D555.D555.1000.1000,AAAA.AAAA.AAAA,AAAA
2920 DATA AAAA.AAAA,  10,  10,FFD7.FFD7.  10,  10,  10,  10,55D5,55D5,  10
2930 DATA   10.  10.  10,55D5.55D5.  10.  10.   0
2940 '________________________________________________________ ROUND DATA ____
2950 '          - 1 -                  - 2 -                  - 3 -
2960 DATA 29999999999999993 . 11999998799999311 . 19291112141299993
2970 DATA 99999999789999999 . 21999912112311921 1 . 13199993121312112 1
2980 DATA 91199191111919911 9 . 93911939119911939 9 . 11713191121213213 2
2990 DATA 91699191111919951 9 . 99133199112993211 2 . 19992192121311999 1
3000 DATA 91199992993999911 9 . 91333319119119911 9 . 19111599499912919 9
3010 DATA 99999999999999999 9 . 91533319112119299 3 . 19993192131113411 9
3020 DATA 19999999133199999 1 . 99133199119939119 9 . 11812191131611331 9
3030 DATA 99999999111199999 9 . 93911939119119112 1 . 13199993131919933 9
3040 DATA 29999999999999999 3 . 21999912116112399 1 . 19291112141929193 1
3050 '          - 4 -                  - 5 -                  - 6 -
3060 DATA 969999339922999959 . 121311981179112131 . 329911132999932124
3070 DATA 912199349942991319 . 399999192391999992 . 211992121911113132
3080 DATA 941399919919992149 . 191419141151914191 . 912319994922999191
3090 DATA 999191111111191999 . 499299161141993994 . 999113191911319398
3100 DATA 999291397892193999 . 191119993299911191 . 153299493216929919
3110 DATA 931192991199391129 . 391329111111932193 . 999112191911319297
3120 DATA 419991911119199914 . 191239999999923191 . 913219994933999191
3130 DATA 992191111111191399 . 231111121131111132 . 311993131911112123
3140 DATA 991499932329994199 . 429999999999999924 . 239911123999923134
3150 '          - 7 -                  - 8 -                  - 9 -
3160 DATA 299399911129992993 . 492139291192931294 . 111111111139211392
3170 DATA 419491999999194914 . 999999197892999999 . 432113241194999949
3180 DATA 999929313212939999 . 911419391193914119 . 329999321129399293
3190 DATA 311919149941919112 . 912999991199999312 . 293992931119981991
3200 DATA 217913992399219813 . 911931912319129119 . 199179911119916991
3210 DATA 311919149941919112 . 245914922339419643 . 199519911139299392
3220 DATA 999939213213929999 . 911931912319129119 . 392993921194999949
3230 DATA 419491999999194914 . 319999931129999912 . 239999231129311293
3240 DATA 299399921139993992 . 992121341142131399 . 423112341111111111
```

評…このDr.は？（影）



by 蛇雷亜素

評…あぶない！（編）



by passengerこと高田　淳

★アサルトのタイトルにでてくる戦車をよく見るとサングラス(？)をかけたニャームコがいる。(岐阜県揖斐郡・WWA-234-KEI 16才)……【影：グラIIでサングラスをした人がいる!!と思ったら私が筐体に映っていた。】

S1用

ボールがころがる，ころがる…アクション・ゲーム

Transparent World
トランスペアレント ワールド

ST



◉ストーリー

地球から遠く離れたところに，すべての物が透明な世界があった。その中に二つの国をつないでいる虹の橋があり，その橋を使い，互いに交流していた。

しかし，あるとき大地震があり，虹の橋を映しだしていたプリズムが傾き，橋が消えてしまった。プリズムは岸辺の塔と呼ばれる塔の中にあるが，その塔には悪人からプリズムを守るためにさまざまなワナが仕掛けられていて，プリズムをなおすことができなかった。

そこで，勇気あるあなたは，プリズムをなおすために岸辺の塔へ向かった。

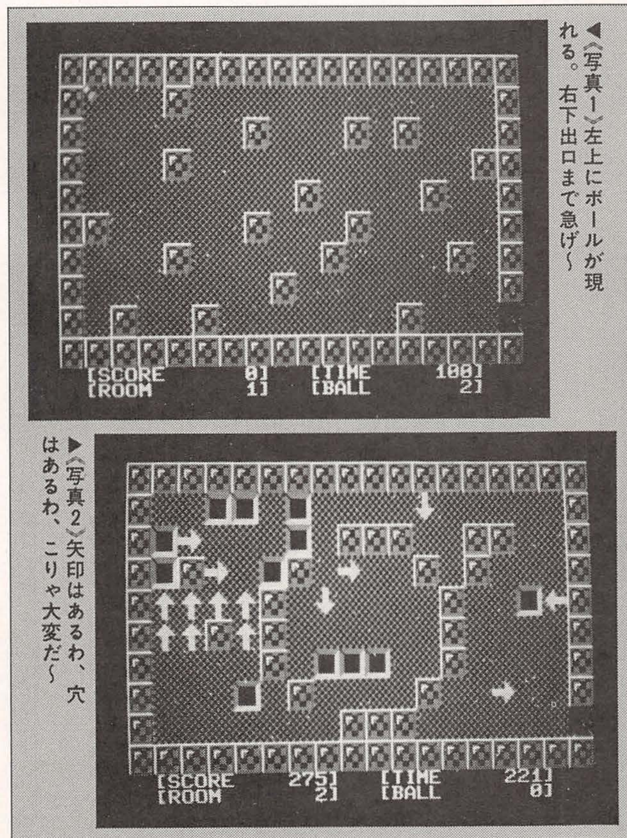
◉遊びかた

ボールを操って時間内に右下の出口まで行ってください。

操作はテンキーで自分を動かし，スペース・キーでパワー（ボールが黄色になる）です。パワーを使うと時間の減りかたが速くなります。

(ボール)	ボール。この世界の生命体。プレイヤーが動かす。
(壁)	壁。ボールがぶつかるとはね返る。ぶつかると画面が光って時間が増えるものもある。
(矢印)	これに乗ると矢印のほうへ動く。パワーを使えば逆にも進める。
(穴)	穴。落ちないようにね。

《第1図》キャラクター紹介



▲《写真1》左上にボールが現れる。右下出口まで急げ〜

▶《写真2》矢印はあるわ、穴はあるわ、こりゃ大変だ〜

Transparent Worldのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:COLOR 7:CLS:WIDTH 40:WINDOW(0,0)-(319,199)
20 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:DIM MN$(7),BO(13),CB(13),MG(1000)
30 COLOR ,,1:PALETTE:POKE &HE57C,215:GOSUB 1100
40 RE=10:HA$="ｽｾﾅﾆﾁﾂﾉﾊﾃﾄﾋﾌｿﾀﾇﾈｵｶｷｸﾎﾏﾐﾑｹｺｻｼ"
50 NI$(1)="2264511":NI$(2)="2664513":NI(1)=4369:NI(2)=17476
60 GOSUB 800
70 RESTORE 1470:SCO=0:RO=0:LE=3
80 '///// S T A R T \\\\\
90 GOSUB 920:POKE &HFFE0,4:COLOR ,,1
100 LOCATE 34,18:PRINT "ｹｺ":LOCATE 34,19:PRINT "ｻｼ"
110 LOCATE 2,22:PRINT USING "[SCORE ######]   [TIME      ###]";SCO,TI
120 LOCATE 2,23:PRINT USING "[ROOM       ##]   [BALL       ##]";RO,LE-1
130 FOR I=15 TO 2 STEP -1:CIRCLE(19,35),I^2,3:CIRCLE(19,35),I^2,0:NEXT
140 X=16:Y=32:Z=0:T=0:PT=TI:PUT(X,Y),BO:P=PEEK(&HFFE0)
150 PLAY "MFT60L4SOM3000MNO5CCC":PLAY "MBO6CT200MLSOM800L807"
160 '/////  M A I N  \\\\\
170 A=INT((INSTR(HA$,CHR$(SCREEN(X/8,Y/8)))-1)/4+1)+1
180 ON A GOTO 230,190,200,210,220,520,380,630
190 T=T+(T>-10)*4:GOTO 230
200 T=T-(T< 10)*4:GOTO 230
210 Z=Z+(Z>-10)*4:GOTO 230
220 Z=Z-(Z< 10)*4
230 P=PEEK(&HFFE0):K=1:PALETTE 3,11
240 IF P=&H80 THEN K=3:PT=PT-1:P=PEEK(&HFFE0):PALETTE 3,14
250 Z=Z+(P=&HBE)*K*2*(Z<8)-(P=&HB7)*K*2*(Z>-8)+SGN(-Z)
260 T=T+(P=&HCD)*K*2*(T<8)-(P=&H8D)*K*2*(T>-8)+SGN(-T)
```

★私の誕生日は5月7日。翌日の5月8日はベーマガ発売日。ああ，私はなんという幸せ者なんだろう。（滋賀県大津市・**デーモン・エブタ18才**）……【影：毎年，誕生日プレゼントはベーマガ6月号ってわけか。】

```
270 IF P=&H8C THEN IF K=1 THEN POKE &HFFE0,&H44:END ELSE 640
280 Z1=Z:T1=T
290 Z=Z*((INSTR("ｱｲｳｴ",CHR$(SCREEN((X+SGN(Z)*8)/8,Y/8)))>0)+.5)*2
300 T=T*((INSTR("ｱｲｳｴ",CHR$(SCREEN(X/8,(Y+SGN(T)*8)/8)))>0)+.5)*2
310 IF (Z<>0 AND Z1=-Z) OR (T<>0 AND T1=-T) THEN PLAY "F"
320 PUT(X,Y),CB:X=X+Z:Y=Y+T:PUT(X,Y),BO
330 PT=PT-1:LOCATE 29,22:PRINT USING "###";PT
340 IF PT>0 THEN 170
350 FOR I=2 TO 33:FOR J=4 TO 19:LOCATE I,J:PRINT " ":NEXT J,I
360 X=X-3:Y=Y-3:GOTO 540
370 '//// P O W E R \\\\
380 PT=PT+70:X1=X/8:Y1=Y/8:PALETTE 0,15
390 LOCATE INT(X1/2)*2,INT(Y1/2)*2:PRINT MN$(1)
400 PALETTE 0,0:PLAY "C":GOTO 230
410 '//// GAME  OVER \\\\
420 LOCATE 9,9:PRINT "((( GAME OVER )))"
430 POKE &HFFE0,&H44:COLOR ,,1
440 IF RO>HRO THEN HRO=RO
450 IF SCO>HSCO THEN HSCO=SCO
460 LOCATE 8,17:PRINT USING "MAX SCORE #####";HSCO
470 LOCATE 8,18:PRINT USING "MAX ROOM     ###";HRO
480 WHILE INKEY$<>"":WEND
490 FOR I=0 TO 5000:I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN I=5001
500 NEXT:IF I$=CHR$(13) THEN 70 ELSE 60
510 '//// D R O P \\\\
520 PUT(X,Y),CB:X=X/8:Y=Y/8
530 X=INT(X/2)*16:Y=INT(Y/2)*16
540 SOUND 0,50:SOUND 7,&HFE:SOUND 8,8
550 PUT(X+3,Y+3),BO:PUT(X+3,Y+3),CB
560 FOR I=3 TO 0 STEP -1:SOUND 1,3-I
570 CIRCLE(X+7,Y+7),I,3:PAINT(X+7,Y+7),3,3
580 FOR J=0 TO 240 STEP 5:SOUND 0,J:NEXT
590 PUT(X+3,Y+3),CB:NEXT:SOUND 8,0
600 LE=LE-1:IF LE>0 THEN GOSUB 970:GOTO 100
610 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 420
620 '//// C L E A R \\\\
630 SCO=SCO+PT*5+100
640 IF RE=<RO THEN 730
650 PUT(X,Y),CB:LOCATE 36,20:PRINT "ｱｲ":LOCATE 36,21:PRINT "ｳｴ"
660 FOR I=1 TO 19:GET@C(2,2)-(37,21),MG:PUT@C(0,2),MG
670 LOCATE 35,10:PRINT MID$("   GO NEXT ROOM",I,1)
680 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
690 LOCATE 36,20:PRINT "  ":LOCATE 36,21:PRINT "  "
700 FOR I=1 TO 9:GET@C(0,4)-(35,21),MG:PUT@C(0,2),MG:NEXT
710 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 960:GOTO 100
720 '//// E  N  D \\\\
730 PALETTE:IF A<>8 THEN 420
740 PLAY "T100S0M8000MNL405EC04AD5F2.D04BG05E2.04A.05C8O4B8A8G+E05ED8C8
750 PLAY "O4B.A16B16A2.05CDE04A2.BO5CD04G2.ABO5C04BG05GF8E8D.C8C2."
760 COLOR ,,0:FOR I=20 TO 160:FOR J=1 TO 2
770 LINE(279,151)-(I,0),,VAL(MID$(NI$(J),I/20,1)),,NI(J):NEXT J,I
780 SYMBOL(45,40),"♥♥ END ♥♥",3,4,3,PSET:GOTO 430
790 '//// T I T L E \\\\
800 WIDTH 40:CLS:COLOR ,,0:SYMBOL(0,0),"Transparent",,,2
810 WHILE INKEY$<>"":WEND
820 FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 95:IF POINT(I,J)<2 THEN 860
830 CIRCLE(I*3+10,J*4+50),3,5:PAINT(I*3+10,J*4+50),3,5
840 CIRCLE(I*3+10,J*4+50),3,3:PSET(I*3+8,J*4+48)
850 CIRCLE(I*3+10,J*4+50),3,1,5,6:LINE(I*3+10,J*4+50)-(I,J),OR,1
860 IF INKEY$=CHR$(13) THEN I=100:J=8
870 NEXT I,J:SYMBOL(120,110),"world",5,5,3
880 COLOR ,,1:SYMBOL(56,184),"PUSH RETURN KEY TO START!"
890 IF INKEY$=CHR$(13) OR I=101 THEN RETURN
900 COLOR RND*2+5:LOCATE RND*40,24:PRINT "・":COLOR 7:GOTO 890
910 '//// SCREEN \\\\
920 CLS:COLOR ,,1:SCREEN 0,0:WINDOW(0,0)-(319,199)
930 FOR I=0 TO 17:FOR J=1 TO 10:PSET(RND*320,RND*200),RND*2+5
940 LOCATE I*2,J*2:PRINT "ｱｲ":LOCATE I*2,J*2+1:PRINT "ｳｴ":NEXT J,I
950 IF RE=<RO THEN 730
960 READ RO$,TI:RO=RO+1:TI=TI*10
970 SCREEN ,1:COLOR ,,1:POKE &HFE24,1
980 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7
990 HH$=MID$(RO$,Y*8+X+1,1):IF HH$="x" THEN HH$=CHR$(&H60)
1000 HI$=RIGHT$("0"+OCT$(ASC(HH$)-&H30),2)
1010 FOR I=0 TO 1:CH=VAL(MID$(HI$,I+1,1))
1020 LOCATE X*4+I*2+2,Y*2+4:PRINT MN$(CH)
1030 NEXT I,X,Y:IF RE>RO THEN RETURN
1040 LINE(272,144)-(287,159),PSET,1,BF
1050 LINE(279,144)-(279,158),,2:LINE(272,151)-(286,151),,2
1060 CONNECT(279,144)-(272,151)-(279,158)-(286,151)-(279,144),2
1070 PAINT(278,150),7,2:PAINT(280,150),5,2:PAINT(278,152),5,2
1080 RETURN
1090 '//// C H R \\\\
1100 COLOR ,,0:FOR I=0 TO 255:SYMBOL(1,0),CHR$(I)
1110 SYMBOL(0,0),CHR$(I),,,PSET:IMAGE(1,0),I:NEXT
1120 IG$(177)="FF8080808F888888","FFFFC0C0CFC8C8C8","FF80A19E9F9E9EA9"
1130 IG$(178)="FF00000000000000","FFFE020202020202","FF01E11D1D1D1DE1"
1140 IG$(179)="8080808080808080","C0C0C0C0C0C0FF80","A1A1A19E9E9E80FF"
1150 IG$(180)="0000000000000000","020202020202FE00","E1E1E11D1D1D01FE"
1160 IG$(181)="0000000000000000","0000000000000000","7FBFDFE0E0E0E0E0"
1170 IG$(182)="0000000000000000","0001030707070707","FFFFFF0707070707"
1180 IG$(183)="0000000000000000","00000000003F7FFF","E0E0E0E0E0FFFFFF"
1190 IG$(184)="0000000000000000","0707070707FFFFFF","0707070707FFFFFF"
1200 IG$(185)="2A158A40A041A040","0000000000000000","B040201008040200"
1210 IG$(186)="AA55AB070747A767","0000000000000000","0102040810204080"
1220 IG$(187)="A245A340A05FBF7F","0000000000000000","0102040810204080"
1230 IG$(188)="67E7E70707FFFFFF","0440200000040201","0000001008000000"
1240 IG$(253)="0000000000000000","00000103070F1F3F","CCCC3333CFCF3F3F"
1250 IG$(254)="0000000000000000","0303030303030303","CFCF3333CFCF3333"
1260 IG$(205)="0000000000000000","0000000000000000","CCCC3333CCCC3333"
1270 IG$(236)="387CFEFEFE7C3800","0060400000000000","2070E04F1F1F1E1C"
1280 '
1290 COLOR ,,1
1300 SYMBOL(0,0),CHR$(253)+"^^^^^^^^":SYMBOL(0,8),CHR$(254)+"^^^^^^^^"
1310 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 15
1320 IF POINT(I,J)=5 THEN PSET(15-I,J),5
1330 NEXT J,I
1340 FOR K=0 TO 2
1350 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
1360 IF POINT(K*16+I,J)=5 THEN PSET(K*16+31-J,I),5
1370 NEXT J,I,K
1380 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 1:IMAGE(I*8,J*8),J*8+I+189:NEXT J,I
1390 SYMBOL(0,0),"ｱｲｳｴ":FOR I=0 TO 3:IMAGE(I*8,0),I+206:NEXT
1400 SYMBOL(0,0),"●":GET(0,0)-(7,7),BO:GET(0,16)-(7,23),CB
1410 RE$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1420 RESTORE
1430 FOR I=0 TO 7:READ D1$,D2$:MN$(I)=D1$+RE$+D2$:NEXT
1440 RETURN
1450 '//// D A T A \\\\
1460 DATA ﾍﾍ,ﾍﾍ,ｱｲ,ｳｴ,ｵｶ,ｷｸ,ｽｾ,ﾅﾆ,ｿﾀ,ﾇﾈ,ﾁﾂ,ﾉﾊ,ﾃﾄ,ﾋﾌ,ﾎﾏ,ﾐﾑ
1470 DATA "0100000000808800100000010000h010800808000100100800010000010800080",10
1480 DATA "0B200X00D021¡090APA40880KK8X010FK;800100008B@100021008400001?000",25
1490 DATA "01900000;B08090008000100410@AH3200801NS080(NINS019201810б^00980",20
1500 DATA "00G@000000H@00@0Rb10x98@0090a0¡03181X186KH980100000006R0B@000100",15
1510 DATA "PP2001009920908800200808 1PB4B1901220@@0b10BxB06018H0@0x00000@000",22
1520 DATA "00004P^?218991YP09¡201¥0@?101Y990?108@00271200980B101180@07@80x8",10
1530 DATA "0Me@050009¡02020Zh082@B00890R200E808202f080(20b0289026200300800 0",25
1540 DATA "110101000817171880811110 1¡081011001089801¡81000?10111?9001010000",12
1550 DATA "4B@0x2?04KBHb21000RB22I0]X4@2JH0BF4@AZIP001h22I019812 2I100302 0I0",30
1560 DATA "05050@00BBBB;@10X0h06B5CZ@0BA0ECH2B600EC@2f2B@EC0@BZh0@CX00Z000@",50
```

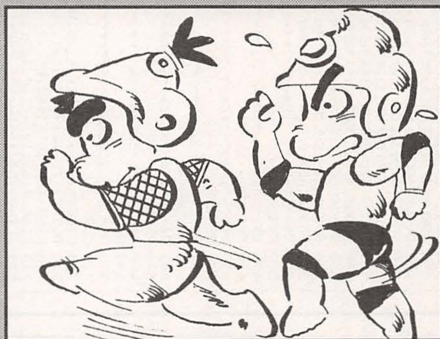
★いきなりだけど，ＭＳＸ２版の「源平討魔伝」がでないかなあと思う今日このごろであった。(茨城県取手市・小川　清15才)……【影：思い，思われ，ふり，ふられ。編：なんですか？影：思っても，ふられそうだなと…。】

SC-3000(LEVELⅢ)用

ユニークなすごろくRPG

クシー
XI

岡 健二



はじめに

春休みと宿題をムダにして作ったこの双六（すごろく）ゲーム，おもしろいからぜひ遊んでね！

遊法

双六です。２～４人用です。ストーリーはおまけ程度ですがあります。「ギリスの世界は怪物が現れ危険になった。悪の根源は不気味な神殿にあるらしい。ＸＩ国の戦士は悪の根源をつぶすため神殿へ向かった」というものです。

さて，ＲＵＮするとタイトルがでるのでスペース・キーを押すとはじまります。[2]～[4]のキーを押してスタート。プレイヤー１から順に赤，青，黄，緑色です。

あとはメッセージ・ウインドウの指示どおりにキーを押していけば進行します。一番最初に神殿に入って悪の根源をつぶした人の優勝です。簡単でしょ。

イベント

止まったところの絵によって何かが起こります。

黄の家…スタート地点Ⓐ
何もなし…安全な平地Ⓑ
薄緑の森…害のない森Ⓒ
緑の森…怪物のいる森Ⓓ
落とし穴…数ターン休みⒺ
黄の家…数ランク後退Ⓕ
青の宝箱…体力回復Ⓖ
赤の宝箱…体力減少Ⓗ
青の家…武具の性能アップⒾ
赤の家…武具の性能ダウンⒿ
白の神殿…無害な遺跡Ⓚ
赤の神殿…水晶がある奇妙な遺跡Ⓛ
青の神殿…ゴールⓂ

戦闘

緑の森で起こります。3種類の敵(後述）がランダムに登場するので，争うか逃げるか選んでください。争うとルーレット勝負となり，でかい数をだしたほうが勝ちです。戦士が勝つと高確率で品物が手に入ります。負けるとＨ．Ｐ（体力）が２減ります。逃げるとＨ．Ｐが１減り１ランク後退します。

怪物

騎士…下っぱで通常の戦士と互格に争える。所持物品は「テレポロッド」で，使うと数ランク前進する。

魔法使い…戦士よりやや有利で通常の剣では効かないときがある。所持物品は「ワンダハープ」で，使うとH.Pが4増えるか２減る。確率は半分，運試し！

竜……最も強く，一流の剣でも苦戦することがある。所持物品は「カースドール」で，使うと他の戦士の１人に，恐ろしい呪いをかけることができる。多用すると友情を壊すかも。

武具の性能

アルファ級には＋１，クシー級には±０，オメガ級には－１の修正がつぎの場合につく。

剣…戦闘時のルーレットの数字（０以下はない）

盾…戦闘で負けたときに被る(こうむ)ダメージ。

※スタート時はすべてクシー級で，赤や青の家に止まると変化します。

神殿とクリスタル

神殿に行ってもただでは入れません。奇妙な遺跡に転がっているクリスタルを取らないとだめです。一つだけでなくいっぱい持っていくと神殿の中の出来事を有利に進めることができます。

死んだら

Ｈ.Ｐが０以下になると死亡です。でも遊び終了ではなく，しばらくすると復活します。そして重要品物のクリスタルも入手できるので死ぬのも悪くない？

パラメータ

左上に表示される値：ＨＰ…体力，ＲＡＮＫ…進んだマスの数，ＣＲＳＴ…持っている水晶の数。

まっぷえでぃっと

マップを変更したい人は20行のＭ＄の中身をいじってください。各イベントは「イベント」の項で各説明の後にあるアルファベットに対応しています（何か変な言いかただな）。なお，最初の５字を〝ＣＣＣＣＡ〟，最後の５字を〝ＭＤＤＤＤ〟に必ずしてください。変数ＩＤにはＭ＄の先頭から〝Ｍ〟までの数を代入してください。

《第１表》変数表

N	人数（１～４）ｘは１から４の範囲
H(N)	プレイヤーＮのＨＰ
A(N)	プレイヤーＮの剣修正
D(N)	プレイヤーＮの盾修正
B(N)	プレイヤーＮの水晶の数
C(N)	プレイヤーＮの色
R(N)	プレイヤーＮの進んだマス
Y(N)	プレイヤーＮの休みのターン数
Z＄(ｘ)	怪物の名称
F(ｘ)	怪物の剣修正
L(ｘ)	怪物の色
V(ｘ)	怪物の持っている品物の種類
K(ｘ)	怪物のＨＰ
W	順番
YO＄	止まった位置の文字
T＄(ｘ)	アイテムの名称
M＄	マップ
ID	ゴールの位置

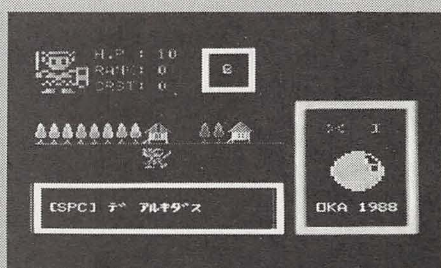
★私は知っている。富士通とＮＥＣは，アイドル広告戦争に突入してしまったことを。（埼玉県大宮市・**私は知っている14才**）……【**影**：やっぱり富士通側だな。**編**：いえいえＮＥＣですよ。**Dr.D**：タモリ対武田鉄矢か？】

XIのプログラム・リスト

```
10 PRINTCHR$(16):GOSUB2200:GOSUB1910
20 FORI=1TON:H(I)=10:A(I)=0:D(I)=0:R(I
)=5:Y(I)=0:B(I)=0:NEXT
30 C(1)=6:C(2)=4:C(3)=10:C(4)=2
40 M$="CCCCABDIBFJDGEDDJDBGFILDLGBEJDI
KDJBGDDFLDBDJEDIGIDFKLKMDDDD":ID=55
50 GOSUB 700
60 REM ◤◤◤ MAIN ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
70 FORW=1TON:SPRITE0,(16,8),0,C(W):IFY
(W)>0THENGOSUB160:GOTO140
80 COLORC(W):GOSUB210:GOSUB340:COLOR15
:CURSOR24,128:PRINT"[SPC] デ゛ アルキダ゛ス"
90 MD=INT(RND(1)*6)+1:BLINE(126,20)-(1
32,28),,BF:CURSOR120,20:PRINTMD:IFINKE
Y$<>" "THEN90
100 BEEP:BLINE(20,116)-(150,148),,BF:S
OUND5,3,15:FORL=1TOMD:R(W)=R(W)+1:IFR(
W)>IDTHENR(W)=ID
110 GOSUB340:NEXTL:BEEP0:GOSUB210
120 FORLP=0TO200:NEXTLP
130 GOSUB 790
140 BEEP:BEEP:NEXTW:GOTO70
150 REM ◤◤◤ RECESS ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
160 Y(W)=Y(W)-1:BLINE(52,8)-(106,40),,
BF:BLINE(80,84)-(96,100),,BF
170 GOSUB340:COLORC(W)
180 CURSOR80,84:PRINT"┤":CURSOR88,84:P
RINT"┌":CURSOR80,92:PRINT"├":CURSOR88,
92:PRINT"└"
190 CURSOR52,20:PRINT"RECESS!!":FORI=0
TO200:BEEP1:NEXT:BLINE(80,84)-(96,100)
,,BF:RETURN
200 REM ◤◤◤ POINT SUB ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
210 BLINE(52,8)-(106,40),,BF
220 COLORC(W):CURSOR52,8:PRINT"H.P :";
H(W):CURSOR52,20:PRINT"RANK:";R(W)-5:C
URSOR52,32:PRINT"CRST:";B(W)
230 CURSOR80,84:PRINT"│":CURSOR80,92:P
RINT"─":CURSOR88,84:PRINT"┴":CURSOR88,
92:PRINT"┬":RETURN
240 REM ◤◤◤ H.P CHECK ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
250 IFH(W)>0THENRETURN
260 GOSUB1870:PRINT"PLAYER";W;"ハ イキタエタ
・・・":GOSUB1870
270 PRINT"「ホットシロ。 イキカエラシテヤルカラ。」":SPRIT
E1,(168,8),4,15
280 GOSUB1870:PRINT"「キナガ゛ニ ソセイヲ マツノジ゛ャ
。」"
290 GOSUB1870:PRINT"「クリスタルヲヤルカラ ガ゛ッカリス
ナ。」":BEEP:B(W)=B(W)+1:H(W)=10:Y(W)=Y(W
)+3
300 R(W)=R(W)-20
310 IFR(W)<5THENR(W)=5:GOSUB340
320 GOSUB1870:SPRITE1,(0,209):RETURN
330 REM ◤◤◤ PRINT MAP ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
340 BLINE(16,64)-(164,79),,BF
350 K=R(W)-4:XA=0
360 FOR J=K TO K+8
370 B$=MID$(M$,J,1):XA=XA+16
380 ON ASC(B$)-64 GOSUB 450,460,470,48
0,490,500,510,520,530,540,550,560,570
390 CURSOR XA  ,64:PRINTO$
400 CURSOR XA  ,72:PRINTP$
410 CURSOR XA+8,64:PRINTQ$
420 CURSOR XA+8,72:PRINTR$
430 NEXT J:RETURN
440 REM ◤◤◤ MAP DATA ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
450 GOSUB 620:COLOR10:RETURN
460 GOSUB 580:COLOR 0:RETURN
470 GOSUB 640:COLOR 3:RETURN
480 GOSUB 640:COLOR12:RETURN
490 GOSUB 640:COLOR11:RETURN
500 GOSUB 600:COLOR15:RETURN
510 GOSUB 660:COLOR 7:RETURN
520 GOSUB 660:COLOR13:RETURN
530 GOSUB 620:COLOR 7:RETURN
540 GOSUB 620:COLOR13:RETURN
550 GOSUB 680:COLOR14:RETURN
560 GOSUB 680:COLOR 6:RETURN
570 GOSUB 680:COLOR 4:RETURN
580 O$=" ":P$=" ":Q$=" ":R$=" "
590 RETURN
600 O$=" ":P$="⁄":Q$=" ":R$="←"
610 RETURN
620 O$="┐":P$="┘":Q$="╱":R$="╲"
630 RETURN
640 O$="◤":P$="▁":Q$="◤":R$="▁"
650 RETURN
660 O$="▓":P$="×":Q$="+":R$="╱"
670 RETURN
680 O$="╲":P$="◢":Q$="◣":R$="◥"
690 RETURN
700 REM ◤◤◤ SCREEN ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
710 CLS
715 LINE(114,8)-(144,40),15,BF
720 BLINE(118,12)-(140,36),,BF
725 LINE (16,80)-(160,80),2
730 LINE (16,112)-(160,152),15,BF
735 BLINE (20,116)-(156,148),,BF
740 LINE (168,48)-(240,152),4,BF
745 BLINE (174,54)-(234,146),4,BF
750 CURSOR186,66:COLOR6:PRINTCHR$(17);
"X I";CHR$(16)
755 SPRITE 2,(188,86),24,11
760 CURSOR180,128:COLOR15:PRINT"OKA 19
88"
770 RETURN
780 REM ◤◤◤ IVENT DATA ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
790 COLOR15:YO$=MID$(M$,R(W),1)
800 ON ASC(YO$)-64 GOSUB 830,830,830,1
190,850,880,900,900,970,970,830,1660,1
680
810 RETURN
820 REM ◤◤◤ NOTHING ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
830 RETURN
840 REM ◤◤◤ BACK FOREST ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
850 CURSOR24,128:PRINT"「マヨイノモリ」ニ ハイッチャ
ッタ!":BEEP2:GOSUB1870:PRINT"ド゛ッチニイケバ゛ イ
イノダ゛ロウ・・・":GOSUB1870:BM=INT(RND(1)*6)+
1:R(W)=R(W)-BM:IFR(W)<5THENR(W)=5
860 RETURN
870 REM ◤◤◤ PITT ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
880 CURSOR24,128:PRINT"ウワッ! オトシアナダ゛!!"
:BEEP2:GOSUB1870:PRINT"サノバ゛ビ゛ッチ!!":GOS
UB1870:HR=INT(RND(1)*2)+1:Y(W)=Y(W)+HR
:RETURN
890 REM ◤◤◤ POTION ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
900 CURSOR24,128:PRINT"タカラバ゛コダ゛。 ナカミハ・
・?":GOSUB1870
910 IFYO$="G"THENPC=7:PN$="ヒーリング゛ポ゜ーショ
ン":HH=2:BEEP
920 IFYO$="H"THENPC=13:PN$="ポ゜イゾ゛ン":HH
=-1:BEEP2
930 SPRITE1,(168,8),8,PC:PRINT"「";PN$;
"」ダ゛!":GOSUB1870:H(W)=H(W)+HH
940 GOSUB250:GOSUB210
950 SPRITE1,(0,209):RETURN
960 REM ◤◤◤ HOUSE ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
970 CURSOR24,128:PRINT"イエダ゛。 ダ゛レカガ゛ デ゛
テクルゾ゛。":GOSUB1870
```

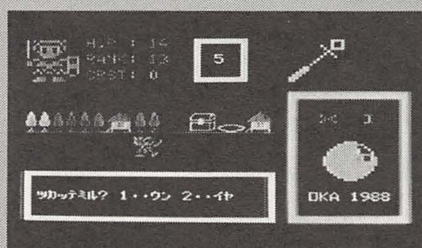


▲《写真1》2～4人用です。数字キーでゲーム・スタート！



▲《写真2》双六の要領で，でた目だけ進めていく

▲《写真3》家はアイテムのアップもしくはダウンをさせる



▼《写真4》敵を倒すといろいろなアイテムが手に入る



▼《写真5》落とし穴に落ちると，数回休みになります

★いやあ，9か月ぶりに買いました。相変わらずのおもしろさです。ところで，影さんは結婚しているって本当ですか？（東京都世田谷区・**菅原隆志19才**）……【**編**：しかし，このウワサもいつまで続くやら。**影**：グハハハ。】

```
1730 PRINT"ｿﾉﾋｶﾘﾊ OMICRONｦﾂﾂﾑ･･･":FORI
=1TOB(W):SOUND4,0,15:FORJ=1TO500:NEXTJ
:BEEP0:FORJ=1TO250:NEXTJ:NEXTI:GOSUB18
70:PRINT"ｵﾊﾟｵﾊﾟｧｧｵｵｵｯ!!":GOSUB1870:FOR
I=1TOB(W):K(ES)=K(ES)-B(W)*2:B(W)=0:GO
SUB210
1740 GOTO1240
1750 REM ▼▼▼ ENDING ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1760 SPRITE1,(168,8),24,4:CURSOR24,128
:PRINT"｢ﾀﾞｰｸﾎﾞｰﾙ｣ｶﾞ ｱｯﾀ"
1770 GOSUB1870:PRINT"ｱｼｷﾋｶﾘｦ ﾊｯｽﾙﾎﾞｰﾙ･
･･":GOSUB1870:PRINT"ｾﾝｼﾊ ﾀﾞｰｸﾎﾞｰﾙｦ ﾀﾀｷ
ﾜｯﾀ":GOSUB1870:PRINT"ｽﾙﾄ":GOSUB1870:PR
INT"ｼﾝﾃﾞﾝﾊ ｽﾅﾉﾖｳﾆ ｸｽﾞﾚｵﾁﾙ"
1780 GOSUB1870:GOSUB1870:PRINT"ｽﾅﾆｳﾓﾚﾀ
ｾﾝｼﾊ ｸﾋﾞｦﾀﾞｼ":GOSUB1870:PRINT"ﾕｳｸﾞﾚﾉｿﾗ
ｦ ﾐｱｹﾞﾀ･･･":FORI=0TO1000:NEXT:CLS
1790 MAG1:LINE(0,0)-(255,96),9,BF:LINE
-(0,160),8,BF:LINE-(255,168),6,BF:SPRI
TE0,(120,152),44,1
1795 SOUND1,200,2:SOUND2,400,3:SOUND3,
600,4
1800 COLOR15:CURSOR24,176:PRINT"HERO I
S PLAYER";W:GOSUB1850
1810 FORJ=1TON:PRINT"PLAYER";J;"  H.P"
;H(J);"  RANK";R(J)-5;"  CRST";B(J):GO
SUB1850:NEXT:EN$="  Kenzi Oka"
1820 PRINT"STAFF":GOSUB1850:PRINT"SCEN
ARIO";EN$:GOSUB1850:PRINT"PROGRAMER";E
N$:GOSUB1850:PRINT"CHRACTOR DESIGN";EN
$:GOSUB1850:PRINT"TYPIST  ":REM ｼﾞﾌﾞﾝﾉ
 ﾅﾏｴｦ ｶｺｳ!
1830 GOSUB1850:PRINT"SPECIAL THANKS":G
OSUB1850:PRINT"Ryohei Totsuka":GOSUB18
50:PRINT"Masatoshi Harada":GOSUB1850:P
RINT"Kenqo Okamoto":GOSUB1850:PRINT"Ma
sakazu Tomisawa":GOSUB1850:PRINT"Denpa
 Shinbunsya":GOSUB1850
1840 PRINT"PRODUSER";EN$:GOSUB1850:PRI
NT"Oka 1988":GOSUB1850:PRINT"THE END"
1845 GOTO1845
1850 FORI=0TO1000:NEXTI:BLINE(24,176)-
(255,184),,BF:CURSOR24,176:RETURN
1860 REM ▼▼▼ INTERVAL&ELASE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1870 FORI=0TO500:NEXT
1880 BLINE (20,116)-(156,148),,BF
1890 COLOR15:CURSOR24,128:RETURN
1900 REM ▼▼▼ TITLE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1910 SCREEN 2,2:COLOR 15,1,(0,0)-(255,
191),1:CLS:MAG 3
1920 CIRCLE (127,95),64,10,1,0,1,BF
1930 COLOR6:CURSOR 64,64
1940 PRINT"            ■■■■
1950 CURSOR 48,72
1960 PRINT"■■■         ■■■
1970 CURSOR 48,80
1980 PRINT"  ■■■     ■             ■
1990 CURSOR 48,88
2000 PRINT"     ■  ■
2010 CURSOR 48,96
2020 PRINT"      ■              ■
2030 CURSOR 48,104
2040 PRINT"      ■■■            ■ ■    ■
2050 CURSOR 48,112
2060 PRINT"■ ■     ■          ■  ■  ■■■
2070 CURSOR 48,120
2080 PRINT" ■        ■■■■■■■  ■■■   ■■■
2090 CURSOR104,168:COLOR7:PRINT"OKA 19
88":IFINKEY$=" "THEN2110
2100 GOTO 2090
2110 CLS:SPRITE 0,(112,32),4,10
2120 CURSOR78,76:COLOR15:PRINT"｢ｷﾞﾘｽﾉ
ｾｶｲﾆ ﾖｳｺｿ｡｣
2130 CURSOR54,92:PRINT"｢ﾒﾝﾂﾊ ｿﾛｯﾃﾙｶﾉ?
2~4ﾆﾝﾖｳｼﾞｬ｡｣
2140 CURSOR60,108:PRINT"｢2,3,4 ﾄﾞﾚｶﾉ ｷ
ｰｦ ｵｽﾉｼﾞｬ｡｣
2150 I$=INKEY$:IFI$="2"ORI$="3"ORI$="4
"THEN2170
2160 GOTO2150
2170 N=VAL(I$):BLINE(42,76)-(240,116),
,BF:CURSOR60,92:PRINT"｢ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝﾊ ﾃｷﾄｰﾆ
ｷﾒﾄｸﾚ｡｣":FORI=0TO800:NEXT
2180 BLINE(54,92)-(240,116),,BF:CURSOR
60,92:PRINT"｢ﾃﾞﾊ ｼｮｸﾝﾉ ｹﾝﾄｳｦ ｲﾉﾙ｡｣":FO
RI=0TO800:NEXTI:BEEP:BEEP:CLS:RETURN
2190 REM ▼▼▼ READ DATA ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2200 FOR I=1 TO 4
2210 READ Z$(I),F(I),L(I),V(I),T$(I)
2220 READ K(I):NEXT I
2230 FOR I=0 TO 47 : READ A$
2240 PATTERN S#I,A$ : NEXT I
2250 RESTORE 2470
2260 FOR I=128 TO 155 : READ A$
2270 PATTERN C#I,A$ : NEXT I : RETURN
2280 REM ▼▼▼ ENEMY DATA ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2290 DATAKNIGHT,0,14,1,ﾃﾚﾎﾟﾛｯﾄﾞ,1
2300 DATAWIZARD,1,13,2,ﾜﾝﾀﾞﾊｰﾌﾟ,1
2310 DATADRAGON,2,12,3,ｶｰｽﾄﾞｰﾙ,1
2320 DATAOMICRON,1,13,4,ﾀﾞｰｸﾎﾞｰﾙ,10
2330 REM ▼▼▼ SPRITE PATTERN DATA ▼▼▼▼
2340 DATAAF90AFAB9B8F8730,CCDF03142B00
1C3C,D020D05060C08F39,C9EF0FA95906E0F0
2350 DATA83870587828D9C1E,DEDF1F9F9F9F
9FBF,C0E0A0E040B03878,7878B8F8F8F8FCFF
2360 DATA0F0F000F1F1E1E18,181E1E1F1F1F
1F0F,F0F000F0F8787818,187878E8F8E8C8F0
2370 DATA0000000000000000,01020C1C3870
E0C0,0F09492F10284480,0000000000000000
2380 DATAFF63696A6A6A6A6A,6A6A6A6A6A7A
7FFF,0080C0FC06AAAAAA,A6AC98B060C08080
2390 DATA030300BBB030303,030006060C0C
0018,C0C000DDDC0C0C0,C000606030300018
2400 DATA030F1F3F7F7FFFFF,FFFF7F7F3F1F
0F03,C0F0C8E4E2FEF3F3,FFFFFEFEFCF8F0C0
2410 DATA808081424241EC0B,60670D00040A
1A3C,4040E01030C60FDE,1DDD9D1ECFA670F8
2420 DATA01030488EAE8ECF7,DB9F1F1F1F01
1C3E,80C02011571737EF,DBF9F8F8F8F8FCFF
2430 DATA0304070F0B0B0747,E3E89C1F1C0F
0415,1860C0C020408088,1C5EE2E0E8DE835E
2440 DATA454607A547425944,05666F0E4F4F
4F5F,D0B070D0F72ED01C,DEBC7B3B7CFFFCFF
2450 DATABDDB56ACD3EB730C,2D2A16295600
387E,C0F001A1B3E6CC18,D0A0E040AC0C3830
2460 REM ▼▼▼ CHR PATTERN DATA ▼▼▼▼▼▼▼
2470 DATABDDB56ACD3EB730C,2D2A16295600
387E,C0F001A1B3E6CC18,D0A0E040AC0C3830
2480 DATA000000BDDB57ACD3,EB730C2D2A06
391E,480002C0F002A0B0,E0C000C0C2A656B6
2490 DATA000102050A152A55,1F1E1F1E1F3F
5090,8040A050A854AA55,FCBCFCBCFCFC0404
2500 DATA0000000000000000,00000F708040
3807,0000000000000000,0000F00E01021CE0
2510 DATA003F40408087FF07,FF8780808080
FF00,00FC0E0A1216F802,FE1212121216F800
2520 DATA3F00FF0073737300,73737373007F
FFFF,F800FE009C9C9C00,9C9C9C9C00FCFEFE
2530 DATA1038387C7C7C7CFE,FEFEFE7C0010
1028,03070EDCF850F8D8,7E42427E7E422418
```

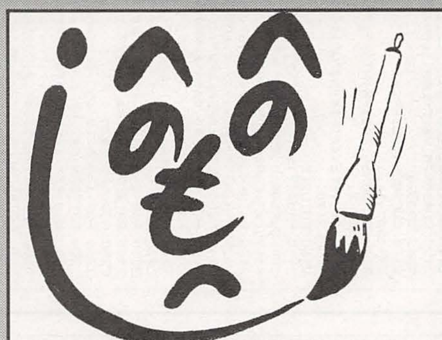
★'88年4月号の表紙を見て思ったんですが，影さんて，目があったんですね。(神奈川県川崎市・**本間公彦15才**)
……【**影：私をバケモノだと思ってやしませんか？そりゃ目はある，鼻だってあるさ。あれ？口がない。**】

作品No.6-37

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

なんともおかしなパズルゲーム

THE(ザ)へのへのもへじ



下中　順司

◆内容

鉛筆君を動かして画面にへのへのもへじを作るものです。

◆操作方法

テンキーの[8][2][4][6](ジョイスティックNo.1使用可)で鉛筆君を動かして，画面にへのへのもへじを作ってください。

黄色っぽいブロックと[へ][の][も]は動かせますが，青いブロックは動かせません。くわしくは**第1図**，**第2図**を見てください。全7面クリアで情けないエンディングがあります。

◆苦労した点

何といっても，クリアの判定です。赤へ1個押し込むたびに判定したら遅くなります。そこで一つ押し込むごとにフラグを立てて，フラグが六つになったとき，判定します。

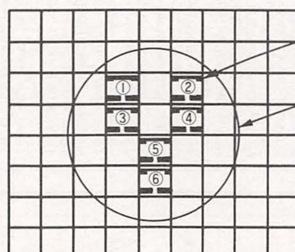
■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE &H01A2,&HB7⏎と打ち込んでから，[ESC]キーを1回押すごとに，その方向のカーソル・キーを押すと，矢印がでます。

クリアの位置の1番左上の座標をMX，MYとし，それに対する他の五つの増加量をV，Wとおき，そこのキャラクターを読んで判断していきます。

僕はこれよりいい方法が浮かびませんでした。いい方法があったら教えてください。

また，面データは圧縮しようと思いましたが，七つにもなると圧縮効果がなく，スピードにも問題がでてくるので



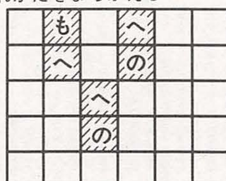
赤マップ(ここへ物を押し込むと動かなくなる)

画面上必ずこうなったところがあります。ここへ，①②⑥へ[へ]，③④へ[の]，⑤へ[も]を入れればよいのです。

㊟この形が二つある面があります。どちらかが本物です。

《第1図》各クリアの条件

1. 敵につかまる
2. 入れかたをまちがえる



………OUT！

5. スペース・キーまたはトリガで自殺

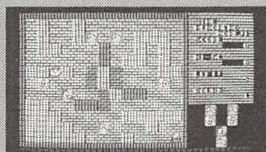
3. クリアの場以外の赤マップに何か押し込んだ場合
(直接死にませんが絶対にクリアできません)
4. タイムがなくなった場合
(タイムは1番下に表示されています。歩数制です)

※敵はつぶせます!!

《第2図》死ぬ条件

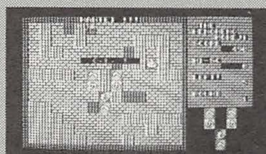


▲《写真1》またまたおかしなパズルゲームの登場



▲《写真2》1面。文字を動かしてへのへのもへじを作る

▼《写真3》ほら，このとおり。うーん，おみごと〜〜



▼《写真4》こんな形になってしまった。うーん，まいった



★やっとの思いで手に入れた。FM77AV40EX。でも，なんでみんな見捨てるの？もっとソフトを移植してね。(静岡県富士市・A〜HA.No.1)…【編：AV版のプログラム投稿も少ないんだよね。載せたくても載せれない。】

で，やむなく断念しました。キャラはまずまずだと思います。1行80字，REMは大きく，を心がけプログラミングしましたが短くしようとマルチステーメントを使い，見にくくなってしまいました。

THEへのへのもへじのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■ THE HENOHENOMOHEJI S63.3.17ｶﾝｾｲ BY J.SHIMONAKA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 WIDTH 40:INIT:CLS 4:CGEN 1:DEFINT A-Z:DIM F(14,12):PLAY 2000:CLICK OFF
30 GOSUB 810:GOSUB 750:GOSUB 680:GOSUB 610:GOSUB 460
40 '■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 MU=MU+1:MU=MU MOD 33:PLAY "V15O5"+MID$(MU$,MU+1,1)+"8"
60 S=STICK(0)+STICK(1):IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 410
70 X1=(S=4)-(S=6):Y1=(S=8)-(S=2):IF X1=0 AND Y1=0 THEN 120
80 CH=F(X+X1,Y+Y1):IF CH>2 AND CH<7 THEN 190 ELSE IF CH=1ORCH=7THEN X1=0:Y1=0
90 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(F(X,Y)):X=X+X1:Y=Y+Y1
100 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT M$:TI=TI-1:IF TI MOD 10=0 THEN 170
110 '■■■■■ ENEMY MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 CU=CU+1+(CU=4)*4:IF CU<>2 THEN GOTO 50
130 X2=SGN(X-TX):Y2=SGN(Y-TY):IF X2<>0 AND Y2<>0 THEN Y2=0
140 CK=F(TX+X2,TY+Y2):IF CK<>0 AND CK<>2 THEN X2=0:Y2=0:GOTO 160
150 LOCATE TX*2-1,TY*2-1:PRINT F$(F(TX,TY)):TX=TX+X2:TY=TY+Y2
160 LOCATE TX*2-1,TY*2-1:PRINT T$:IF TX=X AND TY=Y THEN 410 ELSE 50
170 LINE(TI/10,24)-(TI/10,24)," ":IF TI=0 THEN 410 ELSE 120
180 '■■■■■ MOVE MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
190 XX=X+X1+X1:YY=Y+Y1+Y1
200 CP=F(XX,YY):IF CP<>0 AND CP<>2 THEN PLAY"V15O3C2":GOTO 120
210 LOCATE (XX-X1)*2-1,(YY-Y1)*2-1:PRINT F$(0-(F(XX-X1,YY-Y1)=2)*2)
220 PLAY "V15O6C2D":F(XX-X1,YY-Y1)=0-(F(XX-X1,YY-Y1)=2)*2
230 LOCATE XX*2-1,YY*2-1:PRINT F$(CH)
240 SC=SC+10:GOSUB 500:IF XX=TX AND YY=TY THEN ELSE 290
250 '■■■■■ ENEMY DEAD ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
260 L=INT(RND*12)+1:M=INT(RND*10)+1:IF F(L,M)<>0 OR ABS(X-L)<2 THEN 260
270 PLAY"O4C4DEFGADCF":FOR I=0 TO 4:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(0)
280 LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT T$:PLAY "O2F5GAB":NEXT:TX=L:TY=M:L=0:M=0:SC=SC+50
290 IF F(XX+X1,YY+Y1)=0 OR F(XX+X1,YY+Y1)=2 THEN XX=XX+X1:YY=YY+Y1:GOTO 200
300 GOSUB500:IF CP=2 THEN PLAY"V15O6B3GEC":F(XX,YY)=7 ELSE F(XX,YY)=CH:GOTO120
310 FU=FU+1:IF FU<>6 THEN 120 ELSE LOCATE 10,0:PRINT "HANTEI !!!":PAUSE 20
320 '■■■■■ CLEAR ? ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
330 V=0:W=0:A$="a":GOSUB 360:V=2:W=0:A$="a":GOSUB 360:V=0:W=1:A$="e":GOSUB360
340 V=2:W=1:A$="e":GOSUB 360:V=1:W=2:A$="i":GOSUB 360:V=1:W=3:A$="a":GOSUB360
350 COLOR 4:LOCATE 10,7:PRINT "  O.K. !  ":COLOR 7:SC=SC+100:GOTO 390
360 IF CHARACTER$((MX+V)*2-1,(MY+W)*2-1)=A$ THEN RETURN ELSE RETURN 370
370 COLOR 2:LOCATE 10,7:PRINT "  OUT  ?  ":COLOR 7:GOTO 410
380 '■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
390 PLAY "O6V15C9FDEGRGABC+RC+RC+RR":RO=RO+1:GOSUB 610:GOSUB 460:GOTO 50
400 '■■■■■ OUT ! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 PLAY "O2D9DDDFFFFEEEEEE":LF=LF-1:FU=0:IF LF>0THENGOSUB 610:GOSUB 460:GOTO50
420 '■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
430 CLS 4:LOCATE 14,8:PRINT "GAME OVER":IF SC>HI THEN HI=SC
440 PAUSE 40:RO=1:LF=5:SC=0:GOSUB 680:GOSUB 610:GOSUB 460:GOTO 50
450 '■■■■■ FIELD READ AND WRITE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460 ON RO RESTORE 1120,1150,1180,1210,1240,1270,1300
470 FOR I=1 TO 11:READ A$:FOR J=1 TO 13:F(J,I)=VAL(MID$(A$,J,1))
480 LOCATE J*2-1,I*2-1:PRINT F$(F(J,I)):NEXT J,I:READ X,Y,TX,TY,MX,MY
490 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT M$:LOCATE TX*2-1,TY*2-1:PRINT T$
500 LOCATE 34,8:PRINT USING "#####";HI;:LOCATE 34,5:PRINT USING "#####";SC;
510 LOCATE 38,14:PRINT USING "#";RO;:LOCATE 38,11:PRINT USING "#";LF:RETURN
520 '■■■■■ ALL ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 CLS 4:COLOR 5:PRINT "            CONGRATULATION !"    :COLOR 2:PRINT
540 PRINT:PRINT "  YOU HAVE JUST CLEARED ALL ROUNDS ! ":COLOR 4
550 PRINT:PRINT "      HOW DO YOU LIKE THIS GAME?     ":COLOR 3
560 PRINT:PRINT "  I HOPE THAT YOU ENJOYED THIS GAME! ":COLOR 6
570 PRINT:PRINT "  SEE YOU AGAIN NEXT GAME. THANK YOU!":COLOR 5
580 PRINT:PRINT "  PROGRAMED BY JUNJI.SHIMONAKA 1988. ":COLOR 7
590 IF STRIG(0) THEN 430 ELSE 590
600 '■■■■■ CRT SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 IF RO=8 THEN RETURN 530 ELSE FU=0
620 CLS 4:LINE(0,0)-(27,23),"t",B:LINE(28,0)-(39,15),"y",BF:TI=400
630 COLOR 2:CGEN 0:LINE(0,24)-(39,24),"♥":CGEN 1:COLOR 7
640 LOCATE 30,1:PRINT "THE←←←↓HENOHENO←←←↓MOHEJI"
650 LOCATE 29,4:PRINT "SCORE←←←←↓↓↓HI-SC←←←←↓↓↓LEFT!←←←←↓↓↓ROUND"
660 RESTORE 690:FOR I=0 TO 7:READ A$:LOCATE 31,I+16:PRINT A$;:NEXT:RETURN
670 '■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
680 CLS4:RESTORE690:CSIZE3:FORI=0 TO 7:READ A$:LOCATE 0,I*2:PRINT#0 A$:NEXT
690 DATA "ab  ab","cd  cd","ef  ef","gh  gh","  ij","  kl","  ab","  cd"
700 LOCATE  8,10:PRINT#0 "THE":COLOR 5:LOCATE 10,14:PRINT#0 "HENOHENOMOHEJI"
710 COLOR 7:LOCATE 26,10:PRINT#0 "uv" :LOCATE 26,12:PRINT#0 "wx":CSIZE 0
720 COLOR 6:LOCATE 8,18:PRINT "PUSH (SPACE) KEY TO START!":COLOR 7
730 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 730
740 '■■■■■ CHARACTER SET ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 F$(0)="nn←←↓nn":F$(1)="mm←←↓mm":F$(3)="tt←←↓tt":F$(2)="ss←←↓ss"
760 F$(4)="ab←←↓cd":F$(5)="ef←←↓gh":F$(6)="ij←←↓kl":T$   ="op←←↓qr"
770 M$   ="uv←←↓wx":X=0:Y=0:X1=0:Y1=0:TX=0:TY=0:SC=0:HI=0:LF=5:RO=1:MU=0
780 MU$="CDCECDCGGFEFAAAREFEFDDDRBAGFEFEC"
790 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 12:F(I,J)=1:NEXT J,I:RETURN
800 '■■■■■ P.C.G. SET ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FOR J=1 TO 8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,J,1)))
820 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
830 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
840 RESTORE 860:FOR I=0 TO 24:READ A$:DEFCHR$(I+97)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
850 '■■■ 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF ■■■■■■■■■■■■■■■■
860 DATA 7F808080878F8F9C 00000100070F0F1C 007F7F78776F6F5C
870 DATA FE01010101C1F179 007EFEFE3ECEF67A 00FEFEFE3ECEF67A
880 DATA 989880808080807F 1B1B071F1F1F0F00 5B5B677F7F7F7F00
890 DATA 3D1D0D01010101FE BCDCECF0FCF8E000 BCDCECF2FEFEFE00
900 DATA 007F7F78776F5959 7FFFFCF8F7EFD9D9 007F7F78776F5959
910 DATA 00FEFE1EEEF6BA9A FE010101E1F1B999 00FEFE1EEEF6BA9A
920 DATA 595B5B6E707F7F00 D9DBDBCEC0C0C07F 595B5B6E707F7F00
930 DATA 9A1A3A76CE3EFE00 99193B73C70F3FFE 9A1A3A76CE3EFE00
940 DATA 000000031B1F0F0F 007F7C435B5F6F4F 7F8080839B9F8F8F
950 DATA 007EFE7EBE7EBEBE 00FEFE7EBE7EBEBE FE01010181018181
960 DATA 3C3F0F2C373B1C00 3C3F4F6C777B7C00 BCBF8F8C8783807F
970 DATA 6E565838F0C00000 6E565A3AF6CE3E00 01111939F1C101FE
980 DATA EEEEEEEEEEEEEE44 EE88888888888800 EECCCCCCCCCCCC44
990 DATA F7F7F7007F7F7F00 F7F7F7007F7F7F00 F70404007F404000
1000 DATA F7F6F60179774F3B F7F6F60078704000 F704040179474F3B
1010 DATA 77B7B7809FC7E3E8 773737001F070300 77848480DFE0F8EC
1020 DATA 7D7E7F3F0F707F00 0000000000707F00 7D7E7F3F0F404000
1030 DATA D8B8F8F0E30F7F00 00000000030F7F00 DEBEFEFCF3004000
1040 DATAF70404007F404000 F7F7F7007F7F7F00 F70404007F404000
1050 DATA0000000000000000 EEAAAAAAAAAAAA00 EECCCCCCCCCCCC44
1060 DATAF7F7F40172656204 F6F6F503776F6304 F6040503774F4F0F
1070 DATAF7F7B740AF578700 7777B7C0EFF7C700 770484C0EFF0F0F0
1080 DATAC084800460640000 D0A4A00460641070 CD0D0D0D6F4F0700
1090 DATA1301010007070100 0B0505000707090E B3B0B0B0F7F0E000
1100 DATAF7F7F7007F7F7F00 F70404007F404000 F70404007F404000
1110 '■■■■■ ROUND DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1120 DATA0100100000000,0100140401110,0110003001010,0000003011010,1111021200011
1130 DATA0500021200050,0006002133000,1100332000000,1110000011111,1111004000100
1140 DATA1111100010000,13,11,3,5,6,5:'NO 1 SCENE
1150 DATA2011111001102,2010300050102,2410021200162,2010021243102,2010412000132
1160 DATA2310002030102,2010500010102,2010003010102,2011101011102,2000001000002
1170 DATA2022222222202,12,1,1,4,6,3:' NO 2 SCENE
1180 DATA0000000000000,0010400000001,1011111111101,0100000010001,0000364413000
1190 DATA0500000000000,0400000000000,0010000003202,1010500003212,0010000000020
1200 DATA0010110000021,1,1,7,7,11,8:' NO 3 SCENE
1210 DATA0000016666666,0000013333333,0000013000003,1111113400503,1242013030403
1220 DATA1252013000603,1020013000003,1020013333333,1110013000000,0000003030300
1230 DATA2220003000000,8,7,13,11,2,5:' NO 4 SCENE
1240 DATA2024000022222,2025040000332,0240040000001,0200001100301,0350000000001
1250 DATA3006030000000,0500000120211,0000000120216,0000011112016,0400144112016
1260 DATA0001444111116,7,5,13,1,9,7:' NO 5 SCENE
1270 DATA4030000000304,2003000050001,2001110010061,2000100000001,2500103000021
1280 DATA2000102421001,0140112521030,0100100200000,0011001200400,1000330000001
1290 DATA4110031036304,4,8,12,10,7,6:' NO 6 SCENE
1300 DATA0023020200001,0530020200050,0000002030000,2421112000000,1200010000032
1310 DATA1002200000040,6100220010001,6610020110011,6661000010001,6666133004640
1320 DATA6666100000000,7,6,10,4,6,1:'THE LAST SCENE
```

★ＯＦにもっとつぐ美さんをだしてください。（埼玉県越谷市・**影さんひっこめ15才**）……**【影**：取りだしましたる，1冊のベーマガ。ここから，つぐ美ちゃんをだしてみましょう。1，2の3！**つぐ美**：私はハトですか？**】**

作品No.6-38

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

過激なストーリーにのせて送るシューティング

TACO—SUBMARINE
（ティーエーシーオー サブマリン）

えばちょう



STORY

二つの工業大国T国とO国は常にその工業力を争ってきた。そして，ある貿易上のトラブルから2国間に緊張した雰囲気が高まり，ついに戦争がはじまってしまった。

戦局がすすむにつれ，空軍力で勝(まさ)るO国が次第に優勢になっていった。逆転をねらうT国はレーダー反応を完全にカットできる最新鋭潜水艦“TACO”を完成させた。

TACOの乗組員に選ばれたキミの使命はO国の誇る空軍7部隊に壊滅的被害を与えることにある。T国の運命はキミの腕にかかっているのだ。

遊びかた

RUNしてしばらくするとデモがはじまり，スペース・キーまたはトリガ1でゲーム・スタートです。

敵の落としてくる機雷をよけつつ，ミサイルで敵を撃ち落としてください。各面における規定の数を撃つとつぎの面へワープ（のつもり）します。機雷に当たってしまうか，エネルギーがなくなるとやられてしまいます。

エネルギーは少しずつ減っていきますが，深いところにいるほど，早く減ります。ミサイルを撃ったときにも減ります。途中ででてくるカプセルを取って補給してください。

深いところだとエネルギーの減りが早いなら浅いところにいればいいんじゃねーかよと思いますが，浅いところにいると敵にねらわれやすくなるので気をつけてください。

あと，TACOの真上にある物を撃ってしまうと，撃ったものに関係なく爆発の振動でやられてしまいます。TACOが全部なくなるか，7面クリアでゲーム・オーバーです。その他，金袋や1UPについては第1表を見てください。

《第1表》キャラクター表

キャラ	キャラの説明
TC	あなたの操る潜水艦です。
	ミサイルです。
	敵キャラです。ミサイルで撃ち落としてください。上の2種は1機撃つと2機分に数えられます。
	敵の機雷です。撃つと二つに分裂する恐ろしいヤツです。
F	エネルギー・カプセルです。一定機数（面が進むと多くなる）を撃つと現れ，取ると補給されます。
G	金袋です。取ると500～900点のボーナスです。
	取ると一つ増えます。

プログラムした感想

もう楽なとこなんてなかったといいたいですが，とくに苦労したのはミサイルの処理です。ミサイルが上昇しながら他も動かすルーチンを組むのはたいへんでした。はじめは1ターンで一つしかあがらなかったミサイルがサブ・ルーチン化して三つもあがるようになったときは感動しました。

魔神語なしでスピードをだすのもたいへんでした。でも，エネルギーが少なくなると早くなるエンジン音？やエンディングのデモなど最後まで手を抜かずにがんばったつもりです。

★

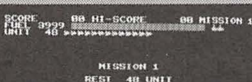
■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE &H01A2, &HB7⏎と打ったあと，[ESC]キーを1回押すごとに，矢印ならその方向のカーソル・キーを，Ĥ, Ô, R̂は，[CTRL]+[H]，[CTRL]+[O]，[CTRL]+[R]を押すと，でます。



▲《写真1》タイトル画面。ジョイスティックで遊べます

▼《写真2》さあ，最新鋭潜水艦“TACO”の出動だ





▲《写真3》敵の空軍は手ごわい。ミサイルで攻撃だ

▼《写真4》ゲーム・オーバー。うーん敵は強かった



★私の母は「カウチポテトって，よっぽどおいしいポテトなんだろうね。どこにもないから，あんた買ってきて」と言っている。(大阪府東大阪市・＋A17才)……【編：「はいどうぞ」とお父さんを食べさせてあげて。】

TACO-SUBMARINEのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1340:KEY 5,"RUN 100"+CHR$(13)
20 'ﾔｯﾂｹﾀ ｱﾄﾆ ﾃﾞﾙ ﾃﾝｽｳ ｦ ｳｯﾃﾓ ｽｺｱ ｶﾞ ｱｶﾞﾙﾖ
30 'ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾉ ﾅｶﾉ ﾔｼﾞﾙｼ ﾔ ｺﾝﾄﾛｰﾙ ｺｰﾄﾞ ﾊ
40 ' POKE &H01A2,&HB7   ﾘﾀｰﾝ
50 ' ｦ ｼﾃｶﾗ ESC ｦ 1ｶｲ ｵｽｺﾞﾄﾆ
60 ' ﾔｼﾞﾙｼ ﾅﾗ ｿﾉ ﾎｳｺｳ ﾉ ｶｰｿﾙｷｰ
70 ' ^H,^O,^R ﾊ CTRL+H, CTRL+O, CTRL+R ﾃﾞ ﾀﾞｾﾏｽ
80 '
90 INIT:WIDTH 40:CLS4:DEFINT A-Z:CLICK OFF:CGEN1:HS=0:GOSUB 960 'SCREEN
100 GOSUB 1140:RANDOMIZE(I):CLS:SCREEN 0,0:COLOR 7  'DEMO
110 '===== START
120 SC=0:LEV=1:MA=3:PLS=10:PL=0:UP=60:CL=0
130 CL=CL+(LEV+5)*8
140 X=19:Y=18:TSW=0:TX=0:TY=0:B=0:EN=3999:TC=0:UC=124-LEV*4:GOSUB 1000:GOSUB 106
0 'SCORE ETC.
150 '▒▒▒▒▒ MAIN LOUTINE
160 '===== MOVE SUBMARINE
170 A=STICK(J):LOCATE X,Y:PRINT"  "
180 X=X+((A=3)+(A=6)+(A=9))*(X<36)-((A=1)+(A=4)+(A=7))*(X> 2)
190 Y=Y+((A=1)+(A=2)+(A=3))*(Y<23)-((A=7)+(A=8)+(A=9))*(Y>16)
200 IF SCRN$(X,Y,2)="  " LOCATE X,Y:PRINT"ｱｲ" ELSE GOSUB 500:GOSUB 1060
210 '===== MISSILE 1
220 LOCATE TX,TY:PRINT" ":IF TSW=1 GOSUB 640
230 '===== ENEMY MOVE 1
240 LOCATE TX,TY:PRINT" ":GOSUB 890
250 '===== SHOOT
260 IF (TSW=0)+STRIG(J)<>-2 THEN 290
270 GOSUB 1070:IF CHARACTER$(X,Y-1)=" " THEN TX=X:TY=Y-1:TSW=1:EN=EN-20:PAUSE1:G
OSUB 1060 ELSE LOCATE X,Y-1:PRINT"ｿ":GOSUB 590
280 '===== ENERGY PRINT
290 EN=EN-Y+12:IF EN<0 THEN GOSUB 590
300 LOCATE 6,1:PRINT USING "#### ";EN;:PRINT STRING$(EN¥200+1,"ﾀ");" ";
310 '===== MISSILE 2
320 GOSUB 610
330 '===== ENEMY BOMB PRINT & MOVE 2
340 LOCATE RND*35+2,9:PRINT "ｼ":TC=TC+(23-Y)*3+LEV*2:IF TC>UC THEN LOCATE X+1,9:
PRINT "ｼ":TC=TC-UC
350 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE TX,TY:PRINT " "
360 B=B+1:IF B=2 THEN LOCATE 0,9:PRINT "^O":B=0
370 IF SCRN$(X,Y,2)="  " LOCATE X,Y:PRINT"ｱｲ" ELSE GOSUB 500:GOSUB 1060
380 '===== ENEMY PRINT & MOVE
390 GOSUB 860
400 M=RND*9+1:ON M GOTO 410,420,430,430,440,440,460,460,460,460
410 LOCATE  2,3:PRINT"ｳｴ":GOTO 460
420 LOCATE 36,4:PRINT"ｵｶ":GOTO 460
430 LOCATE  2,7:PRINT"ｷｸ":GOTO 460
440 LOCATE 36,8:PRINT"ｹｺ"
450 '===== MISSILE 3
460 GOSUB 610
470 SOUND 12,EN¥150+ 2:GOTO 170
480 '▒▒▒▒▒ SUB LOUTINE
490 '===== GET SOMETHING
500 A$=CHARACTER$(X,Y):B$=CHARACTER$(X+1,Y)
510 '----- GOLD
520 IF A$="ﾃ" OR B$="ﾃ" THEN G=(RND*4+5):SC=SC+G*10:LOCATE 7,0:PRINT USING"#####
0";SC:LOCATE X,Y:PRINT USING"#00";G*1;:PLAY "O5C2G+C3R7":PRINT "←←←  ":RETURN
530 '----- ENERGY
540 IF A$="ｾ" OR B$="ｾ" THEN EN=EN+500+LEV*40:EN=EN+(EN>3999)*(EN-3999):SC=SC+50
:LOCATE 7,0:PRINT USING"#####0";SC:LOCATE 6,1:PRINT USING "#### ";EN;:PRINT STRI
NG$(EN¥200+1,"ﾀ");" ";:LOCATE X,Y:PRINT "500";:PLAY "O5C2G+C3R7":PRINT "←←←  ":
RETURN
550 '----- 1 UP
560 IF A$="ｽ" OR B$="ｽ" THEN MA=MA+1:LOCATE 32,1:PRINT STRING$(MA-1+(MA-7)*(MA>7
),"ｽ"):LOCATE X,Y:PRINT "1UP";:PLAY "O5C2ECECGCG+C7R7":PRINT"←←←  ":RETURN
570 LOCATE X,Y:PRINT "   "
580 '----- OUT
590 LOCATE X,Y:PRINT"ｿｿ":LOCATE 6,1:PRINT "   0";SPC(21):GOSUB 1090:PAUSE 40:MA=
MA-1:IF MA>0 THEN RETURN 140 ELSE RETURN 930
600 '===== MISSILE SUB
610 IF TSW=0 RETURN
620 C$=CHARACTER$(TX,TY):IF C$=" " THEN LOCATE TX,TY:PRINT " " ELSE 670
630 '-----
640 IF TY<4 THEN 770 ELSE TY=TY-1
650 C$=CHARACTER$(TX,TY):IF C$=" " THEN LOCATE TX,TY:PRINT "ｻ":RETURN
660 '---- HIT SOMETHING
670 LOCATE TX-1,TY
680 IF C$="ｼ" THEN PRINT"ｼ ｼ":PLAY "O7C0":GOTO 760
690 IF C$="ｽ" OR C$="ｾ" OR C$="ﾃ" THEN PRINT " ﾁ ";:PLAY "O4+C3GF7R7":PRINT "←←
":GOTO 760
700 PRINT "ｿｿｿ":GOSUB 1080:PAUSE2:LOCATE TX-1,TY:PRINT USING"##0";30/(TY-2):SC=S
C+30/(TY-2)
710 LOCATE 7,0:PRINT  USING"#####0";SC:PL=PL-(TY<5)+1:IF PL>=CL THEN RETURN 790
720 LOCATE 6,2:PRINT USING"### ";CL-PL;:PRINT STRING$((CL-PL)¥4+1,"ｯ");" ";
730 IF RND*25>24 THEN LOCATE RND*24+8,10:PRINT " ﾃ ":PLAY"O5C2GCG"
740 IF PL>UP THEN UP=UP+80:LOCATE RND*28+6,10:PRINT " ｽ ":PLAY"O5C2GCG"
750 IF PL>PLS THEN PLS=PLS+LEV¥2+10:LOCATE TX-1,10:PRINT " ｾ ":PLAY"O5C2GCG"
760 GOSUB 1060
770 TSW=0:TX=0:TY=0:RETURN
780 '===== ROUND CLEAR SUB
790 LOCATE8,2:PRINT"0  ":PAUSE20:GOSUB 1100
800 FOR S1=15 TO 1 STEP -1:SOUND 3,S1:FOR S2=0 TO 252 STEP 9:SOUND 2,255-S2:SOUN
D 13,0:LOCATE X,Y:COLOR S2 MOD 8:PRINT"ｱｲ":NEXT:NEXT
810 LOCATE X,Y:PRINT "  ":PAUSE20:COLOR7:LOCATE 11,7:PRINT " MISSION";LEV;"CLEAR
 ":PAUSE 10
820 PRINT SPC(38):PRINT SPC(13);" CLEAR BONUS ":PRINT SPC(38):PRINT SPC(7);" ENE
RGY X MISSION = BONUS ":PAUSE10:E=0
830 WHILE E<EN:E=E+20:LOCATE 8,12:PRINT USING" ####  X    #    =#####0";E;LEV;E*
LEV¥10:PLAY"O7C0":WEND
840 PAUSE 10:SC=SC+E*LEV¥10:LOCATE 7,0:PRINT USING"#####0";SC;:PLAY"O5C3G+C5":LE
V=LEV+1:IF LEV=8 THEN 1250 ELSE PAUSE 20:GOTO 130
850 '===== PLANE MOVE SUB
```

X1シリーズ

★ベーマガも数年前より，すごく太ったなと思う。でもつぐ美さんには負けるかな？（東京都練馬区・**歯二丸15才**）…**【編**：みんな，みんな太ったというけど，内容が充実したからであります。えっ？ベーマガの話ですよ。**】**

```
860 LOCATE 1,3:PRINT "R←←←↓ "
870 LOCATE 1,4:PRINT "H "
880 '-----
890 LOCATE 1,7:PRINT "R←←←↓ "
900 LOCATE 1,8:PRINT "H "
910 RETURN
920 '===== END
930 LOCATE 15,6:COLOR 2:PRINT " GAME OVER ":LOCATE 11,8:COLOR 6:PRINT USING"SHOT
 DOWN #### UNIT";PL:IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 8,10:COLOR 6:PRINT " YOUR SCORE I
S HI-SCORE! ":LOCATE 18,12:COLOR 7:PRINT" BUT "
940 LOCATE 7,14:PRINT " YOU FAILED THE OPERATION! ":PAUSE 100:GOTO 100
950 '===== SCREEN SUB
960 CLS4:SCREEN1,1:CLS4:LOCATE 12,12:PRINT "NOW MAKING SCREEN.":SCREEN ,0
970 RESTORE1580:FOR I=1 TO 5:READ A,B,C,D,E:IF I=5 THEN SCREEN,1:PALET 1,0
980 LINE(A,B)-(C,D),PSET,E,BF:NEXT:RETURN
990 '===== START SUB
1000 CLS:PRINT USING" SCORE #####0 HI-SCORE #####0 MISSION #";SC;HS;LEV
1010 PRINT " FUEL 3999 ｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸ ";STRING$(MA-1+(MA-7)*(MA>7),"ｽ")
1020 PRINT USING" UNIT ### ";CL-PL;:PRINT STRING$((CL-PL)¥4+1,"ｯ"):LOCATE X,Y:PR
INT "ｱｲ"
1030 LOCATE 15,7:PRINT"MISSION";LEV:LOCATE 13,9:PRINT USING"REST ### UNIT";CL-PL
:SOUND 7,31:TEMPO 180:PLAY"V14O5-A2R0-A3C-ACDDEEG#F8#F7R9:V12O4E3E8B6B7B8R9"
1040 TEMPO 400:LOCATE 15,7:PRINTSPC(9):LOCATE 13,9:PRINT SPC(14):RETURN
1050 '===== SOUND                    ﾒﾝﾄﾞｳ ﾅﾗ RETURN ﾀﾞｹﾃﾞﾓ ｲｲﾖ
1060 SOUND 2,100:SOUND 3,  0:SOUND 7, 61:SOUND 9, 16:SOUND12,EN¥150+1:SOUND 13,8
:RETURN
1070 SOUND 6, 18:SOUND 7, 31:SOUND10, 16:SOUND12,  4:SOUND13,7:RETURN
1080 SOUND 6, 24:SOUND 7, 31:SOUND10, 16:SOUND12, 20:SOUND13,1:RETURN
1090 SOUND 6,  4:SOUND 7, 47:SOUND12,100:SOUND13,  1:RETURN
1100 SOUND 7, 61:SOUND 9, 16:SOUND10, 16:SOUND12,150:RETURN
1110 SOUND 7, 60:SOUND12,100:SOUND13,  9:RETURN
1120 SOUND 6, 30:SOUND 7, 47:SOUND 9, 16:SOUND12, 60:SOUND 13,14:RETURN
1130 '===== DEMO
1140 SCREEN 1,1:CLS:CGEN1:CSIZE3:COLOR 7:PALET 1,1:PRINT#0,"   TACO-SUBMALINE"
1150 PRINT#0,"    ｳｴ    ｷｸ":BRINT#0,"       ｵｶ       ｹｺ":PRINT#0,"          ｼ   ｼ
":PRINT#0,"     ｼ      ｾ"
1160 PRINT#0,"   ｼ   ｻ   ":PRINT#0,"             ｼ    ":PRINT#0,"     ｼ ﾃ       ｼ
":PRINT#0,"          ｱｲ   ｼ ":PRINT#0,"      ｼ ":CSIZE
1170 LOCATE 14,21:PRINT USING "HI-SCORE #####0";HS:I=HS:SOUND 7,61:SOUND 9,16:SO
UND 12,5:S1=255:S2=8
1180 '
1190 COLOR RND*6+1:LOCATE 12,23:PRINT"HIT BUTTON TO START":I=I+1:IF I>9999 THEN
I=1
1200 IF STRIG(0) THEN J=0:RETURN
1210 IF STRIG(1) THEN J=1:RETURN
1220 S1=S1-63:IF S1<0 THEN S1=255:S2=S2-1:IF S2<2 THEN S2=8
1230 SOUND 2,S1:SOUND 3,S2:SOUND 13,3:GOTO 1190
1240 '===== MISSION COMPLETE
1250 LOCATE 10,14:PRINT USING" SHOT DOWN #### UNIT ";PL:LOCATE 14,16:PRINT "SUBM
ARINE ";MA:LOCATE 12,18:PRINT "BONUS ";MA*10000;"PTS.":PAUSE40:SC=SC+MA*1000:LOC
ATE 7,0:PRINT USING"#####0";SC:PLAY"O5C3G+C5":IF SC>HS THEN HS=SC
1260 SCREEN 0,1:CLS4:CONSOLE 6,8:TEMPO 96:RESTORE 1600:COLOR 7:LINE(0,120)-(319,
192),PSET,1,BF:FOR I=0 TO 40:X=RND*316:Y=RND*60+120:LINE(X,Y)-(X+2,Y),PSET,7:PSE
T(RND*319,RND*110,RND*6+1):NEXT
1270 FOR I=0 TO 200:PSET(RND*30+75,RND*70+120,6):NEXT:CIRCLE(90,68),12,6:PAINT(9
0,68),6:LINE(232,154)-(232,150),PSET,0
1280 READ A,B:IF A<>-1 THEN LINE-(A,B),PSET,0:GOTO 1280 ELSE PAINT(201,153),0:PA
INT(231,153),0:SCREEN 1,1:PLAY"R5:R5":GOSUB 1110
1290 READ A$,B$:IF A$<>"END" THEN SOUND 8,16:PLAY A$:LOCATE 20,13:PRINT B$:GOTO
1290
1300 TEMPO40:SOUND8,16:SOUND9,10:SOUND12,200:PLAY"G9:C9":CONSOLE:GOSUB 1120
1310 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN GOSUB 960:GOTO 100 ELSE 1310
1320 END
1330 '===== SET P.C.G.
1340 INIT:WIDTH40:CLS4:LOCATE 10,10:PRINT"Now P.C.G. Setting.":LOCATE 16,12:PRIN
T"Count "
1350 FOR I=32 TO 90:CP$="":FOR J=1 TO 8:C=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1360 CP$=CP$+CHR$(C OR C/2):NEXT:DEFCHR$(I)=CP$+CP$+CP$:LOCATE 22,12:PRINT90-I:N
EXT
1370 FOR I=177 TO 195:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
1380 '----- DATA
1390 DATA 00000000 0000001F  0C0E1F7F FFFF7F00  0C0E1F7F E2F6761F
1400 DATA 00000000 000000F8  000010F9 FFFEFF01  000000E9 3FFE3FF9
1410 DATA 0000067F C219083F  7E303E7F 3F7F083F  0000067F 0219083F
1420 DATA 00000000 3CFF00B0  000000E0 D0FF00F0  00000000 1CFF00B0
1430 DATA 00000C1F FF070000  00000007 FF070000  00000C1F FF070000
1440 DATA 060C1830 F4D4E030  060C1830 F5D5E030  060E1C38 F4F4F83C
1450 DATA 00C0E0F1 3F3F3F1F  00000000 40C04102  00000000 00000102
1460 DATA 0000F0F8 FCFFF800  00000000 00800000  00000070 30800000
1470 DATA FF020030 6000127F  FF020000 0000127F  FF02070F 1FFF127F
1480 DATA F8000000 00000080  F8000000 00000080  F80103FE C2000080
1490 DATA 08080814 1C1C1414  08081C1C 1C1C3E7F  08080814 1C1C1414
1500 DATA 00000000 00000000  08220461 04220800  001C3A1E 3A1C0000
1510 DATA 00000000 00000000  30103030 7DFFFF7D  30103030 7DFFFF7D
1520 DATA 00000000 00000000  007EFFFF FFFF7E00  007E626E 666E6E00
1530 DATA 00000000 00000000  263E7FFF 7E3F7220  242A9596 6B456220
1540 DATA 00000000 00000000  FFFFFFFF FFFFFFFF  55555555 55555555
1550 DATA 00000000 00000000  422400C3 00244200  422400C3 00244200
1560 DATA 0080D8FC 7FFCE000  00000000 00000000  0080D8FC 7FFCE000
1570 DATA 001C0200 00000000  381C3A7C FEFEFE7C  001C023C 202C243C
1580 '-----
1590 DATA 8,128,311,199,1, 88,8,127,15,2, 128,8,167,15,4, 168,8,247,15,1, 32,108
,287,165,1
1600 DATA 228,152, 220,150, 208,150, 204,146, 200,146, 200,150, 193,150, 191,154
, 240,154, 202,154, 202,144, 200,144, -1,0
1610 DATA "O5E8E3FG8:O5V11C9D8","CONGRATULATIONS!","C5A8:C5F8","","B3+C+C8:F5G8"
,"","#G5G8:#G5D8","YOU COMPLETED","D3EF8:D3EC8","   THE OPERATION","E3DF8:C9",""
,"E3DE9:C5C9",""
1620 DATA "E8E3:C8C3","  PROGRAMMER","FG8:CC8","            H.EBARA","C5A8:C5F8","
 CHR. DESIGN","B3+C+C8:F5G8","            F.MURAYAMA","#G5G8:#G5D8","","D3EF8:D3EC8
","","E3DF8:C9","","E3DC9R5:C5C9R5"," TO BE CONTINUED","CEG:C8",""
1630 DATA "A9:C9","           THE END","#G:C","","END",""
```

★ベーマガ70号記念ザ・ベスト・プログラマーは，このページの人に決まりました。(愛知県名古屋市・**惟信3608**)
…【**編**：ベスト・プログラマー・コンテストも８月号までですよ。 みなさん，がんばって投稿しよう。】

X68000用

2人用対戦ゲームの決定版が68Kに！

移植版

BALL BALL（ボール ボール）

村崎　裕一



◉はじめに

ベーマガで数多く発表されたＶＳゲームの中でも最高峰に位置するＭＳＸ版『ＢＡＬＬ　ＢＡＬＬ』をＸ68000に移植してみました。

◉How to play

ジョイスティックが２本必要です。ポート１と２に取りつけてください。

《第１表》変 数 表

X，Y	ボールのX，Y座標
X 1，Y 1	プレイヤー１の座標
X 2，Y 2	プレイヤー２の座標
P 1	プレイヤー１のジャンプ中増加度
P 2	プレイヤー２のジャンプ中増加度
S 1	プレイヤー１のスコア
S 2	プレイヤー２のスコア
I，J，K	雑用
P 1 $	プレイヤー１の名前
P 2 $	プレイヤー２の名前

左右でそれぞれ左，右に動き，トリガ１でジャンプ，トリガ２でボールを打ちます。アタック，ブロックなどもできます。

はじめてRUNしたときには，〝ＳＥＴ ＳＰＲＩＴＥ（Ｙ／Ｎ）?〞の質問に必ず〝Ｙ〞と答えてください。キャラクターを作ります。

あとは，リターン・キーで結構です。

◉プログラムについて

Ｘ68000にはスプライトがあるのではとんどはＭＳＸから流用できました。しかし，スプライトのデータ展開部分とタイトルは自分で作りました。

また，ＭＳＸが縦192ドットなのに対し，Ｘ68000は256ドットだったので座標をすべて64だけ足しました。

◉最後に

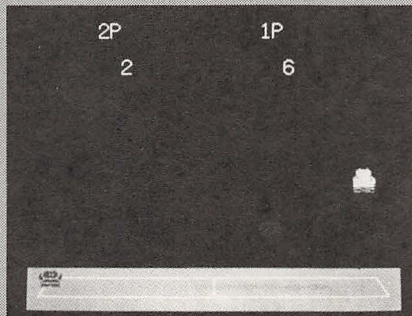
おっと，言いわすれていましたが，15点先取，サーブ権などはいっさいなしです。きゅうに話は変わりますが，キャラクターが単色ですみません。でも，ゲームは中身が命です。ぜひ打ち込んでみてください。それとＸ68Ｋを使わせてくれた古川英夫君に感謝!!

●参考にしたもの

BASICマガジン'86年10月号
　MSX／2「BALL BALL」
BASICマガジン'87年11月号
　X68K版「魔のバミューダ四角地帯」

BALLBALL
Produced by Murasaki
PUSH 1P TRRIGER !

◀《写真１》この迫力のタイトル文字を見てくれー



▶《写真２》これぞ２人用ＶＳゲーム！それビシッ！

移植版　BALL BALLのプログラム・リスト

```
10 dim char dummy(5,31)
20 str a$:str s1$[3],s2$[3]
30 int k1,k2,x1,x2,y1,y2,t1,t2,xp,yp,x,y,s1,s2,x3,x4,c3,c4,k,j,i,r,v,q
40 a$="":s1$="1P ":s2$="2P ":input"Player 1 name";s1$:input"Player 2 name";s2
$
50 input"SETSPRITE(y/n) ";a$
60 if a$="y" or a$="Y" then SETSPRITE()
70 s1=0:s2=0:y=20:xp=0:y1=219:y2=219
80 SETMUSIC()
90 cls:TITLE()
100 /*  main program
110 if strig(1)=1 and k1=0 then k1=1:p1=13
120 if k1=1 then goto 300
130 if stick(1)=6 and x1<239 then x1=x1+8
140 if stick(1)=4 and x1>130 then x1=x1-8
150 if t1>0 then t1=t1-1
160 sp_move(3,x1,y1+64,sgn(t1))
170 if strig(1)=2 then WHITE()
180 if strig(2)=1 and k2=0 then k2=1:p2=13
```


★おーいつぐ美さーん！ペンネームの書きかたを教えてちょ！（神奈川県高座郡・下川貴弘13才）……【影：つぐ美ちゃんにかわり私が答えよう。まず，ペンを用意して。鉛筆や赤ペンはだめだよ！それで名前を書けばＯＫ！】

```
 190 if k2=1 then goto 360
 200 if stick(2)=6 and x2<112 then x2=x2+8
 210 if stick(2)=4 and x2>0 then x2=x2-8
 220 if t2>0 then t2=t2-1
 230 sp_move(2,x2,y2+64,sgn(t2)+2)
 240 if strig(2)=2 then RED()
 250 x=x+xp:y=y-yp:if yp>-12 then yp=yp-1
 260 sp_move(0,x,y+64,4):sp_move(1,x,221,5):if y>150 then goto 460
 270 if x<8 or x>231 then xp=xp*-1:m_play(5)
 280 goto 110
 290 /*
 300 y1=y1-p1:p1=p1-1:if p1=-14 then k1=0
 310 goto 150
 320 func WHITE()
 330 t1=5:if abs(x1-x)<16 and abs(y1-y)<16 then xp=-(x1-x)/1.5#*(1-k1)-16*k1:yp
=13-25*k1:m_play(1)
 340 endfunc
 350 /*
 360 y2=y2-p2:p2=p2-1:if p2=-14 then k2=0
 370 goto 220
 380 func RED()
 390 t2=5:if abs(x2-x)<16 and abs(y2-y)<16 then xp=-(x2-x)/1.5#*(1-k2)+16*k2:yp
=13-25*k2:m_play(1)
 400 endfunc
 410 /*
 420 /*
 430 /*
 440 /*
 450 /*
 460 if x>120 then s2=s2+1
 470 if x<=120 then s1=s1+1
 480 m_play(2):for a=0 to 5000:next
 490 locate 7,2:print s2:locate 21,2:print s1
 500 locate 6,0:print s2$:locate 20,0:print s1$
 510 if s1=15 then x3=210:x4=192:t3=0:c4=3:goto 570
 520 if s2=15 then x3=22:x4=22:t3=2:c4=2:goto 570
 530 if x<=120 then x=223 else x=16
 540 y=150:xp=0:yp=12
 550 x1=231:y1=155:x2=8:y2=155:p1=0:p2=0:t1=0:t2=0:k1=0:k2=0:goto 110
 560 /*
 570 symbol(x4,40,"Winner!!",1,2,1,15,0):m_play(4)
 580 y3=219:for i=0 to 12:for k=-10 to 10
 590 y3=y3+k:for j=0 to 20:next
 600 sp_move(c4,x3,y3,t3)
 610 next:next
 620 if strig(1)<>0 then goto 40 else goto 620
 630 /*
 640 func TITLE()
 650 wipe()
 660 sp_disp(0):m_play(3)
 670 symbol(10,10,"BALLBALL",5,10,0,251,0)
 680 for i=0 to 16:symbol(11,11,"BALLBALL",5,10,0,i,0):next
 690 for i=0 to 15:symbol(11,11,"BALLBALL",5,10,0,i,0):next
 700 symbol(10,135,"Produced by Murasaki",1,1,2,255,0)
 710 symbol(28,180,"PUSH 1P TRRIGER !",1,2,2,45,0)
 720 sp_disp(0)
 730 if strig(1)=0 then goto 730
 740 sp_disp(1)
 750 wipe():x1=231:y1=155:x2=8:y2=155:x=16
 760 fill(0,218,255,255,15)
 770 line(16,162+64,239,162+64,255)
 780 line(8,179+64,247,179+64,255)
 790 line(16,162+64,8,179+64,255)
 800 line(239,162+64,247,179+64,255)
 810 line(128,162+64,128,179+64,255)
 820 endfunc
 830 func SETSPRITE()
 840 dim char chr(255)
 850 screen 0,2,1,1:window(0,0,255,255)
 860 dummy={
 870    0,  0,  4, 32, 15,240, 31,248,
 880  157,122,221,123,223,251,239,247,
 890  224,  7, 95,246, 63,248,127,254,
 900    0,  0,127,254, 63,252,126,126,
 910 /*
 920    4, 32, 15,240, 31,248, 27,184,
 930   29,120, 31,248, 15,240, 32,  4,
 940  103,246,115,251,125,251,125,247,
 950   28, 15, 99,246, 63,248,126,126,
 960 /*
 970    0,  0,  4, 32, 15,240, 31,248,
 980   94,185,222,187,223,251,239,247,
 990  224,  7,111,250, 31,252,127,254,
1000    0,  0,127,254, 63,252,126,126,
1010 /*
1020    4, 32, 15,240, 31,248, 29,216,
1030   30,184, 31,248, 15,244, 96,  6,
1040  223,238,223,222,239,190,111,188,
1050    0, 26,127,230, 63,252,126,126,
1060 /*
1070    7,224, 31,248, 63,252,127,254,
1080  127,254,255,255,255,255,255,255,
1090  255,255,255,255,255,255,127,254,
1100  127,254, 63,252, 31,248,  7,224,
1110 /*
1120    0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1130    0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1140    0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,240,
1150  127,254,255,255,127,254, 15,240 }
1160 /*
1170 symbol(61,131,"BALLBALL",2,3,2,15,0)
1180 symbol(60,130,"BALLBALL",2,3,2,128,0)
1190 symbol(82,210,"Wait a moment!",1,1,2,255,0)
1200 sp_clr()
1210 for k=0 to 5
1220  for i=0 to 31
1230  r=dummy(k,i)
1240   for j=0 to 7
1250    r=r*2
1260    if r>255 then v=k+1:chr(i*8+j)=v:r=r-256 else v=0:chr(i*8+j)=v
1270    if i mod 2=0 then q=0 else q=64
1280    fill(j*8+q,int(i/2)*8+7,j*8+q+7,int(i/2)*8+14,v*16+8)
1290   next
1300  next
1310 sp_def(k,chr)
1320 next
1330 for i=0 to 15:sp_color(i,0):next
1340 sp_color(1,65535)
1350 sp_color(2,65535)
1360 sp_color(3,rgb(31,0,0))
1370 sp_color(4,rgb(31,0,0))
1380 sp_color(5,rgb(31,31,0))
1390 sp_color(6,rgb(1,1,1))
1400 endfunc
1410 /*
1420 func SETMUSIC()
1430 m_init():m_tempo(200)
1440 for i=1 to 8:m_alloc(i,300):m_assign(i,i):next
1450  m_trk(1,"v15@45116o2e&d&c")
1460 m_trk(2,"v15o4@27164dededededededededededededede")
1470 m_trk(3,"v12@10o418cf.f32fcf.f32fcfagf<c.cd.>b-32b-<dc.>a32a4b-.e32e4<c4.c
d>b-32b-<dc.>a32a4b-.e32eef.")
1480  m_trk(4,"v12o518f2e2d.>b-32b-b-b-<edc.>a32aaa4cd14cb-agf18<c>af2")
1490 m_trk(5,"v13@2132o2cdcc")
1500 endfunc
```

★折り紙で鶴を作り，首を二つに切り，尾と首を下にさげると…。ブルードラゴンのできあがり。(千葉市・CHA 15才)……【影：赤い折り紙で作っても，やっぱりブルードラゴンなんでしょうか？**つぐ美：**も一影さんったら。】

作品No.6-40

PB-100シリーズ用

オーソドックスな迷路ゲーム

Dark Maze

ダーク　メイズ



斉藤　秀美

STORY

あなたは，毎日恋人と仲良く遊んでいました。ある日，悪魔の生まれかわりが，この世に現れました。そして恋人をさらってしまいました。あなたは必死に追いかけていったのですが，相手は，空を自由に飛べるので逃げられてしまいました。

恋人を失ったあなたは旅にでました。するとこんな情報が，耳に入りました。

「悪魔があの洞窟に住んでいるそうよ。」

早速，あなたは洞窟へ入っていきました。そのゆくえは……？

HOW TO PLAY

[4]で左，[6]で右，[2]で下にあなた(Ω)が移動します。"■"は壁で，その壁のある方向へは行けません。"－"は床なので下へは行けません。"↑"に触れると上に行きます。"I"はドアでカギがないと，開きません。

"♥"が恋人で最終目的は，この恋人に会うことです。

この洞窟は，地下７階で，成り立っています。もしはまってしまって，どうにもならないときは，[AC]キーを押して最初からはじめてください。

もしはまってしまっても"↑"があれば，秘策を使ってでられる場合があります。はっきりいってこの秘策を使わなければ，このゲームは，解けません。マップを書いてプレイすれば，秘策をどこで使ったらよいか，どうやったら解けるか，すぐわかります。



▲《写真１》おっと，向こうに恋人"♥"がいるが，さてカギは取ったかな？

Dark Mazeのプログラム・リスト

```
P0
  1 F=1:X=0:K=0:GOSUB 100
  2 IF F=1;GOSUB #5
  3 IF F=2;GOSUB #6
  4 IF F=3;GOSUB #7
  5 IF F=4;GOSUB #8
  6 IF F=5;GOSUB #9
  7 IF F=6;GOSUB #4
 10 PRINT CSR 0;$;CSR X;"Ω";
 20 IF KEY="6";X=X+1:IF MID(X+1,1)="■";X=X-1
 25 IF KEY="4";IF X>0;X=X-1:IF MID(X+1,1)="■";X=X+1
 29 IF KEY="2";GOSUB #3
 40 IF MID(X+1,1)="↑";F=F-1
 45 IF F=7;IF K=0;PRINT "Pick up key";:K=1:X=5:F=2
 50 IF MID(X+1,1)="I";IF K≠1;X=X-1
 55 IF MID(X+1,1)="♥";PRINT "*Happy end!!":END
 99 GOTO 2
100 PRINT "*Dark maze!!";:FOR I=1 TO 300:NEXT I:RETURN

P3
  1 IF MID(X+1,1)≠"_";F=F+1:IF MID(X+1,1)="■";F=F-1:RETURN
  2 RETURN

P4
  1 $="____■ ■____■ ":F=6:RETURN

P5
  1 $=" ■_ _■ _ __■ ":F=1:RETURN

P6
  1 $="_ ■ ↑_↑■___■ ":F=2:RETURN

P7
  1 $=" _■↑_ _ _■■■ ":F=3:RETURN

P8
  1 $="_ _ ↑ ■ ■ I♥ ":F=4:RETURN

P9
  1 $=" __↑■ ■_ ↑ ■ ":F=5:RETURN
```

《第１表》変数表

F	地下何階か
X	自分の座標
K	カギを取ったか
$	迷路データ
I	ループ

P.S.

カギを取るとワープをするのでどこへ行ったか，覚えておこう。

★よくいるヤツ：ＯＦにはじめて載ったページを額に入れてかざるヤツ。(神奈川県相模原市・イエローファルコン12才)……【影：折りたたんで持ち歩いているヤツもいる。編：影さんの定期入れがふくらんでるわけだ。】

作品No.6-41

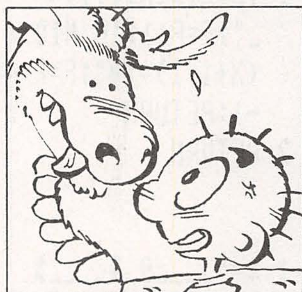
PB-100＋
増設RAM用

いざ，ドラゴンを倒しに！

The Dragon Killer

ザ ドラゴン キラー

～ドラゴンの殺し屋～



Jon-Akuelu

眼下に広がる大地。そこには，夢がある。人々は歌い，そして笑う。だが，平和なときは過ぎ去った。歌は悲鳴となり，笑いは涙となった。

シナリオ

平和というものが消えた今では，人々に笑顔はない。君は父のもとで，戦士として成長してきた。無論，ドラゴンを殺すためである。

今は，君がドラゴンを殺しにでてから2日目の朝のことである。

How to play

4：左へ行きます。
6：右へ行きます。
8：上へ行きます。
2：下へ行きます。
A：左へ剣をだします。
S：右へ剣をだします。
Q：所持金と持ち物を表示します。
W：町に入ったりするときに使います。

町

町の中は，ひっそりしていて，話しかけても，何も語ってくれない。町には宿があり，1泊すると，体力が全快になる。

市場に行くと，ランプ（C¯）を売っていた。これを持っていれば，洞窟の中に入ってもだいじょうぶだろう。

広野

歩き回るとわかるのだが，木（f）と国境（＃）がある。木は別に問題はないのだが，今回の場合，国境は越えられない。さて，もうすこし遠くへ行くと，山（△）と洞窟（□）と川（■）がある。

山は不思議なことに，最初のところへもどす力がある。洞窟には，文字が書いてある。川は流れが速いので，落ちると，ある場所に流されてしまう。ただ，1か所だけ渡ることのできる場所がある。いずれにしろ，ダメージを20くらう。

あと，砂漠（・）と墓（＋）と城（♠），そして，町（M）がある。

戦闘

広野にいる場合，敵は突然襲ってきます。剣で倒してください。そうすると，金貨と経験が入ります。一定数たまると，レベルアップをして，体力が100あがります(200以上はあがらない)。

ある場所にいる，ドラゴン（π）と戦う場合は，4で後退，6で前進，そして攻撃となっています。ためしに，S 9とやって，STOP そして，S 7としてドラゴンと戦ってみてください。ただこの場合だと，ドラゴンは倒せません。倒すとき必要なのが，魔人の剣です。なお，ドラゴンが出現したときはメッセージがでます。

はじめかた

最初からまたは死後のリプレイはS 9からです。途中からは，S 0です。なお，自分は，Ωです。

参考：プログラム・ポシェット「ハイドンライドンII」

★

★　★

The Dragon Killerのプログラム・リスト

```
P0
  1 SET F0: GOSUB #1: IF KEY="9"; PRINT : PRINT "G.P";P,K$
  2 IF MID(X+3,1)="▲";X=1:Y=10
  3 IF MID(X+3,1)="■";C=C-20: GOSUB 10
  4 IF RAN#>.9; GOSUB 6
  5 GOTO 1
  6 IF RAN#>.5;E=0: GOTO 8
  7 E=6
  8 $="‡Σ∂π¥":I= INT( RAN#*5+1)
  9 G$= MID(I,1):I=I*10: GOSUB #4: RETURN
 10 IF X≠14;X=20:Y=3
 11 IF Y≠4;X=20:Y=3
 12 RETURN

P1
  1 IF C≤0 THEN #5
  2 IF C>200;C=200
  4 IF KEY="W";A$=MID(X+3,1): GOSUB #2
  5 IF KEY="4";X=X+ SGN(1-X)
  6 IF KEY="6";X=X+ SGN(20-X)
  7 IF KEY="8";Y=Y+ SGN(10-Y)
  8 IF KEY="2";Y=Y+ SGN(1-Y)
  9 GOSUB #6: IF H≥50;H=0:C=C+100: PRINT "L.up"
 10 RETURN

P2
  1 IF A$="M"; GOSUB #3
  2 IF A$="♠" THEN #7
  3 IF A$="□" THEN 6
  4 IF A$="+" THEN 8
  5 RETURN
  6 IF R≠0; IF L=0; L=1:R=0:K$="": PRINT : PRINT "Goto Tome": RETURN
  7 PRINT : PRINT "■■■■■■■■■■■■■": RETURN
  8 IF L=1; PRINT "Get Sword":L=2: K$=K$+"-+"
  9 RETURN

P3
  1 PRINT : PRINT "1:c-:$250","2:INN($1)": INPUT "NO.",O
  2 IF O=1; IF P≥250; IF R=0;P=P-250:R=1:K$=K$+"c-"
  3 IF O=2;C=200
  4 RETURN

P4
  1 M= SGN(3-E)
  2 E=E+M: PRINT CSRE;G$;: GOSUB #6: IF E=3;C=C-5
  3 IF E=4; IF M=-1; IF V$="-"; GOSUB 9
  4 IF E=2; IF M=1; IF J$="-"; GOSUB 9
  5 IF E=1 THEN 1
  6 IF E=5 THEN 1
  7 IF I≤0;P=P+ RAN#*50: RETURN
  8 GOTO 2
  9 C=C-.2:I=I-5:H=H+2:E=3: RETURN

P5
  1 VAC : PRINT : PRINT "You Died";

P6
  1 J=0:V=0: GOSUB #8: IF KEY="A"; J$="-"
  2 IF KEY="S";V$="-"
  3 PRINT CSR0; MID(X,7);":";C; CSR3;"Ω";
  4 PRINT CSR2;J$; CSR4;V$;
  5 IF C<10; PRINT CSR10;" ";
  6 IF C≤99; PRINT CSR11;" ";
  7 RETURN

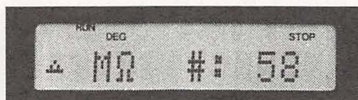
P7
  1 IF L≠2;L=0
  2 PRINT "Dragon Appeared"
  3 X=1:I=100:$="_________%xx________"
  4 PRINT CSR0; MID(X,12); CSR0;"Ω-";
  5 IF KEY="4";X=X-1: IF X<1;X=1
  6 IF KEY="6";X=X+1: IF X>9;X=8:I=I-2.5*L
  7 IF RAN#>.7; FOR J=11-X TO 0 STEP -1: PRINT CSRJ;">";: NEXT J:C=C-10
  8 IF C≤0 THEN #5
  9 IF I≤0; PRINT "The End !!": END
 10 GOTO 4

P8
  1 GOSUB Y*10:$=D$+$+D$: RETURN
 10 $="  ffffff▲▲▲▲▲▲▲      ": RETURN
 20 $="  ffffff▲▲  ▲      ": RETURN
 30 $="   fffffff ▲▲ ▲ M   ": RETURN
 40 $="   fffffffff■■■■■■■■": RETURN
 50 $="    ffffff■■■·······": RETURN
 60 $="           ▲ ■·.........": RETURN
 70 $="  fff   ▲ ■···+······": RETURN
 80 $="fffff   ▲ ■·.........": RETURN
 90 $="fffff   ▲ ■·.........": RETURN
100 $="ffffff  ▲□■·........♠": RETURN

P9
  1 PRINT "   Dragon","   Killer"
  2 VAC :D$="###":C=99:X=1:Y=10: GOTO #0
```



▲《写真1》ウロウロ歩きまわると，敵だ！それ剣でやっつけろ



▲《写真2》町がある。宿に1泊して，体力を回復させよう



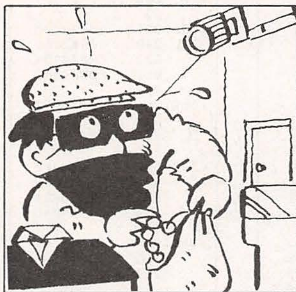
▲《写真3》これがドラゴンだ。なんと火をはいてくるぞ！

★ぼくの家の電話機は，受話器をはずしたままにしておくと人間が助けてくれ～と叫んでいるようにウーと鳴く！生きている電話機です。(神奈川県茅ヶ崎市・The COCKPIT 13才)……【影：ワタシのところは，それが女の声だ。】

PC-1245用

あなたは迷(?)どろぼう

ジュエル JEWEL シーフ THIEF



江波戸　篤人

●STORY

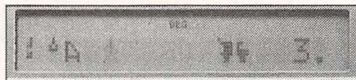
あなたは，世界でも名高い宝石どろぼう，今まで一度も失敗したことは，ありません。

そして，つぎに選んだターゲットは，警備員もいない，防犯カメラ一つだけ。「なぁんだ！ 今度の仕事はかんたんだな！」とはじめてはみましたが…。

●遊びかた

DEF A でスタートです。

車からおりたあなたは，4 6 で左右に動きます。防犯カメラが自分のほうを向いているときは，A キーですわって隠れてください。このとき，立っていると見つかってしまい，床に高圧電流が流れ，あえなく死んでしまいます。



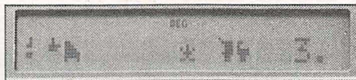
▲《写真1》宝石を取って自分の車にもどる。いいぞいいぞ

JEWEL THIEFのプログラム・リスト

```
 10:"A" CLEAR : RANDOM :
    WAIT 0: PRINT ""
 20:X=&F82D,K=&F805,W=&F
    80A,P=&F832,D=1,V=3,
    G=0: WAIT 100
 30:PRINT ">>JEWEL THIEF
    !<<"
 40:PRINT " ROUND ";D:
    WAIT 0: PRINT "":N=D
    : PRINT V
 50:CALL 4576: POKE W,12
    6,62,60,56,112: POKE
    P,1,18,126,126,30:
    POKE P+5,30,122,120,
    24
 60:I$= INKEY$ : IF I$="
    A" THEN GOTO 400
 70:IF I$="6" THEN GOSUB
    430:X=X+5: IF X=&F83
    2 THEN LET X=X-5,T=0
    : IF N=0 THEN GOTO 4
    10
 80:IF I$="4" THEN GOSUB
    430:X=X-5: IF X=&F80
    A THEN LET X=X+5: IF
    T=0 THEN LET N=N-1,T
    =1: IF N=0 THEN
    GOSUB 420
 90:POKE X,72,36,31,36,7
    2
 95:IF C=2 THEN 440
100:R= RND 9: IF R>5
    THEN LET C=C+1: IF C
    =3 THEN LET C=2
110:IF R<4 THEN LET C=C-
    1: IF C=-1 THEN LET
    C=0
120:U=200+10*C: GOSUB U:
    G=G+1: IF G=D*90
    THEN 440
130:GOTO 60
140:FOR H=0 TO 30: NEXT
    H: RETURN
200:POKE K,4,12,15,12,0:
    RETURN
210:POKE K,0,12,11,12,0:
    RETURN
220:POKE K,0,12,15,12,4:
    RETURN
400:POKE X,72,80,60,80,7
    2: GOTO 100
410:GOTO 470
420:POKE W,126,34,36,40,
    112: RETURN
430:POKE X,0,0,0,0,0:
    RETURN
440:BEEP 2: CALL 4576:
    FOR H=0 TO 9: POKE X
    ,18,36,31,36,18: FOR
    I=0 TO 5: NEXT I:
    POKE X,72,36,31,36,7
    2: NEXT H: WAIT 100
443:IF V>1 THEN LET X=&F
    82D,C=0,V=V-1,G=0,T=
    0: GOTO 40
445:PRINT ">>>GAME OVER<
    <<"
450:PAUSE " HIT S KEY!!"
    :I$= INKEY$ : IF I$=
    "S" THEN 10
460:GOTO 450
470:WAIT 100: BEEP 3:
    CALL 4576: POKE X+5,
    61,54,126,126,30:
    GOSUB 140: POKE X+5,
    0,30,126,126,30:
    GOSUB 140
475:PRINT " ROUND ";D;"
    CLEAR!"
480:D=D+1:A=A+(D*100-G):
    PRINT " SCORE ";A:C=
    0: GOTO 40
```

防犯カメラからのがれながら，ショー・ウインドウの前まできたら，その場でもう一度 4 を押すと宝石を取ります。そうしたら，宝石を車に持っていってください（もどるときも，カメラに気をつけてください）。

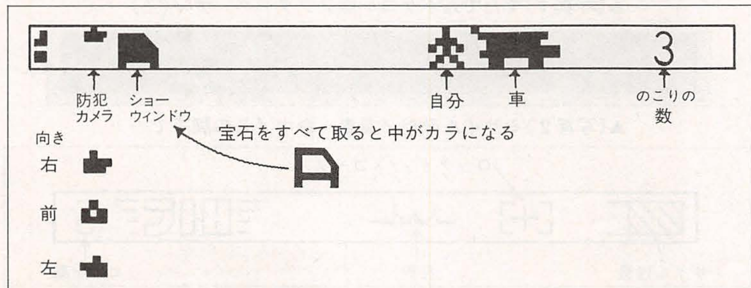
ラウンドに合ったぶんの宝石を取るとショー・ウインドウがカラになり，そのときに，車にもどれば，ラウンド・クリアです。



▲《写真2》くれぐれも，こんなことにならないようにね

タイムもあるので，ぼ〜っとすわってばかりいないように!! 3人死ぬと悲しいゲーム・オーバーです。

2回目からは，ゲーム・オーバーの表示のあと S キーでスタートです。



《第1図》画面構成

《第1表》変数表

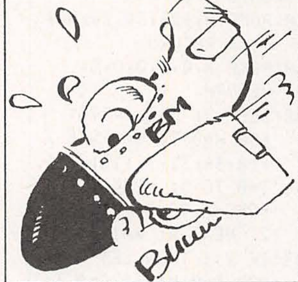
X	自分の位置
K	カメラの位置
W	ショー・ウインドウの位置
P	車の位置
D	ラウンド数
V	プレイヤー数
G	タイム
N	取った宝石数
R	ランダム用
A	スコア
T	宝を持っているか
C	防犯カメラの向き
U	GOSUB用
H，I	FOR〜NEXT用
I＄	キー入力用

★影さん，東北なまりが，うまいですね。もしかして，下北半島の出身では？（秋田県能代市・**エアーウルフ15才**）……【**影：オラ〜，そんたなどごの生まれでねー。だーれにも，わからんのでごわす。じゃ，しゃいならー。**】

PC-1501用

航空シミュレーションの登場

DOG FIGHT
（ドッグ ファイト）



山沢　正裕

内容

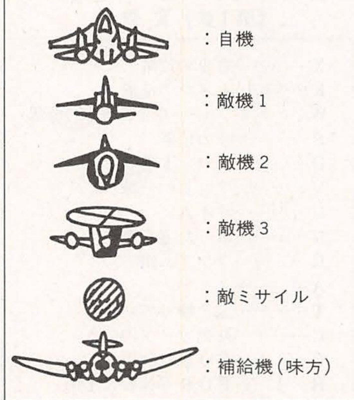
アフターバーナーもどきです。敵国の戦闘機をロックオンして，ミサイルで撃破してください。

各ステージ終了後には補給機がでてきてミサイルを補給してくれます。5ステージまであります。

操作方法

[4][6]キーで左右旋回，[⇕]キー（[X]の下）でミサイル発射。敵ミサイルは自機をねらってくるのでうまくよけてください（といってもミサイルもロックオンできる）。

早く敵のパターンを覚えてミサイルのタイミングをつかむことです。



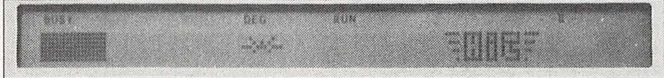
《第1図》キャラクター紹介

DOG FIGHTのプログラム・リスト

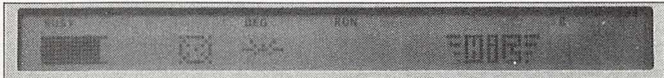
```
 10:CLEAR :RESTORE
    :DIM L$(3,2),R
    $(3,2),P(7,5):
    FOR A=0TO 3:
    FOR B=0TO 2:
    READ L$(A,B),R
    $(A,B):NEXT B
 20:FOR B=0TO 5:
    READ C:P(A*2,B
    )=9-C:P(A*2+1,
    B)=9+C:NEXT B:
    NEXT A:WAIT :
    PRINT "DOG FIG
    HT simulation
 30:CLS :WAIT 0:
    CURSOR 18:
    GPRINT "010515
    55007F4177417F
    007F457F003F45
    5D557700551505
    01"
 40:FOR A=0TO 17:
    GCURSOR A:
    GPRINT "7F":
    NEXT A
 50:M=17:S=S+1:
    CURSOR 3:PAUSE
    "     STAGE "+
    STR$ S+"     "
 60:FOR A=1TO 20:
    READ D:IF D=0
    OR D=1LET P(D,
    5)=9+(INKEY$ =
    "6")-(INKEY$ =
    "4")
 70:FOR B=0TO 5:X=
    2-(INKEY$ ="4"
    )+(INKEY$ ="6"
    ):CURSOR 3:
    PRINT "
            "
 80:CURSOR 9:GOTO
    80+X*10
 90:GPRINT "242810
    100C0804070202
    00":GOTO 120
100:GPRINT "08080A
    14080C08140A08
    08":GOTO 120
110:GPRINT "000202
    0407080C101028
    24"
120:Y=P(D,B)+2-X:
    CURSOR Y:IF Y=
    6OR Y=12BEEP 1
    :O=1:GPRINT "7
    741410008lC080
    0414177":GOTO
    140
130:O=0:GPRINT L$(
    D/2,B/2)+R$(D/
    2,B/2)
140:IF ASC INKEY$
    <>9OR M<1THEN
    180
150:GCURSOR M:M=M-
    1:GPRINT "41":
    BEEP 1,50,20:
    IF O=0THEN 180
160:CURSOR Y:
    GPRINT "005D22
    5541494155225D
    00":FOR C=1TO
    3:BEEP 1:BEEP
    1,120,20:NEXT
    C:H=H+1:CURSOR
    23:PRINT STR$
    H
170:B=5
180:NEXT B:IF Y=9
    CURSOR 9:
    GPRINT "005D22
    5541494155225D
    00":FOR A=1TO
    8:BEEP 1:BEEP
    1,120,20:NEXT
    A:GOTO 230
190:NEXT A:IF S=5
    CURSOR 0:PAUSE
    "
          ":GOTO 24
    0
200:CURSOR 3:PAUSE
    "       REFUELI
    NG":FOR A=1TO
    30:CURSOR 3
210:GPRINT RIGHT$
    ("000404080808
    10101018283828
    321A3F1A322838
    28181010100808
    080404",A*2):
    NEXT A
220:FOR M=MTO 17:
    GCURSOR M:
    GPRINT "7F":
    BEEP 1:NEXT M:
    GOTO 50
230:CURSOR 3:PRINT
    "   GAME OVER
      ":GOTO 10
240:CURSOR 0:PAUSE
    " MISSION COMP
    LETE":FOR A=0
    TO 40:BEEP 1,A
    ,20:NEXT A:
    GOTO 10
510:DATA "00000000
    081","C0800000
    000","0000001C
    3E3","E3E1C000
    000"
520:DATA "00001C3E
    7F7","F7F3E1C0
    000",5,4,3,2,1
    ,0
530:DATA "20202020
    303","C3020202
    020","00000808
    080","C0808080
    000"
540:DATA "00000000
    040","60400000
    000",2,1,2,3,4
    ,5
550:DATA "00000000
    040","C0800000
    000","00000404
    0C1","E0C04040
    000"
560:DATA "08080414
    3C3","73C14040
    808",3,2,1,-1,
    -2,-3
570:DATA "00000000
    202","02000000
    000","00000414
    343","C3414040
    000"
580:DATA "02123A12
    3A3","F3A123A1
    202",5,5,4,3,2
    ,1
610:DATA 2,3,2,3,2
    ,3,2,3,4,0,5,1
    ,6,0,2,3,7,1,4
    ,5
620:DATA 2,2,2,2,3
    ,3,3,3,4,5,0,5
    ,4,1,5,4,6,1,4
    ,5
630:DATA 2,2,2,3,3
    ,3,0,1,4,4,4,5
    ,5,5,0,6,0,7,1
    ,5
640:DATA 2,3,0,2,3
    ,1,4,4,4,5,5,5
    ,4,4,5,5,0,1,0
    ,1
650:DATA 4,5,4,5,6
    ,7,6,7,0,1,7,6
    ,0,6,1,7,0,0,1
    ,1
```

《第1表》変数表

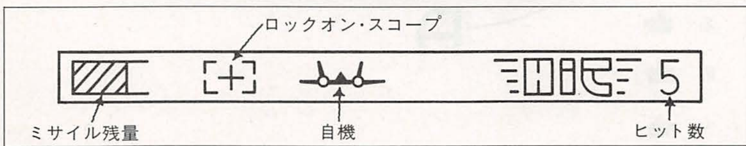
A，B，C	FOR～NEXT用
L$，R$，P，D	敵キャラ用
S	ステージ
M	ミサイル残数
X，Y	自機，敵機座標
O	ロックオン・フラグ
H	ヒット数



▲《写真1》でたでたポケコン版アフターバーナー（？）

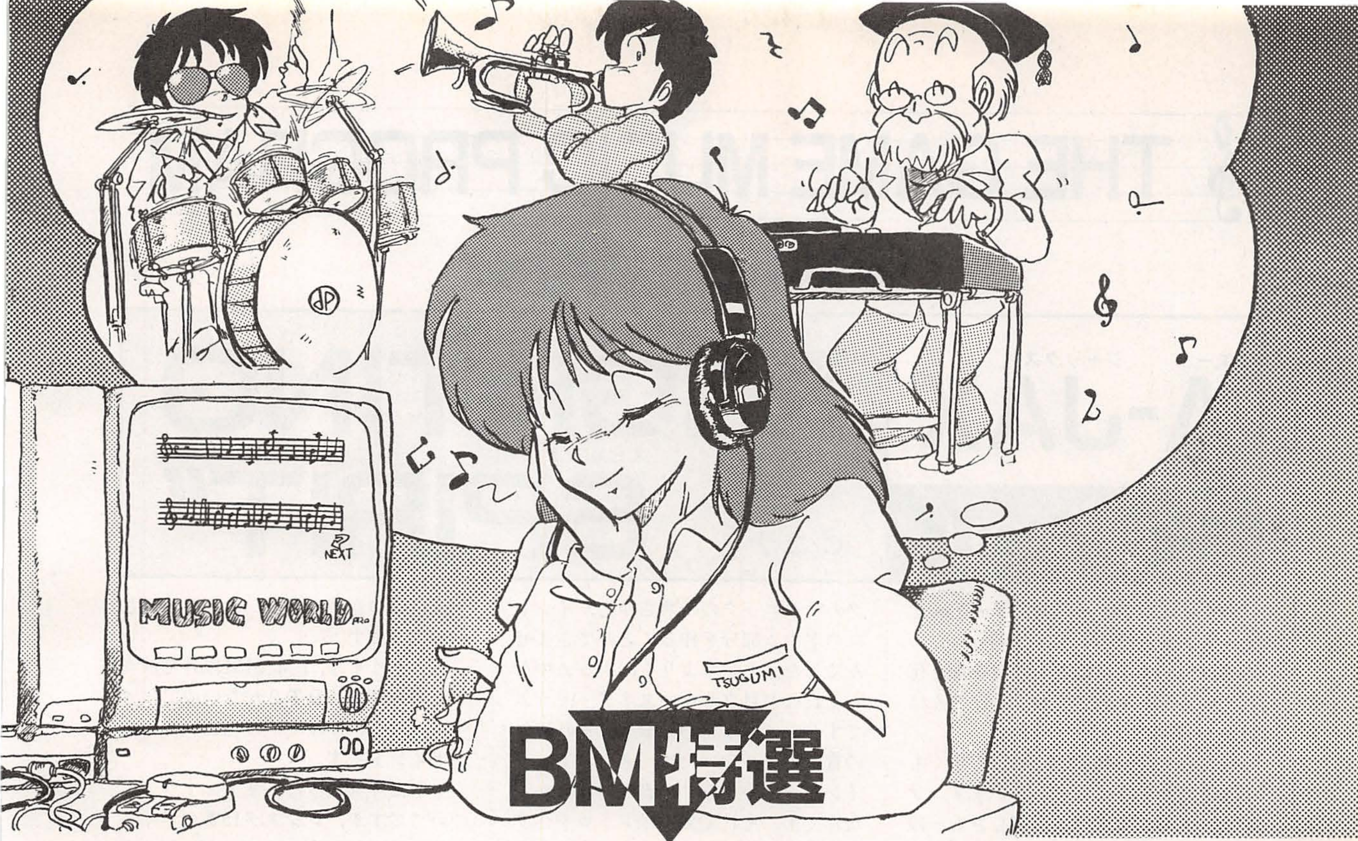


▲《写真2》ミサイル発射！見事，命中！この調子で…



《第2図》画面構成

★このはがきのＯＦコーナーの欄は，7×16なので，もう１段増やしてくれれば，８×８のキャラ用方眼紙になる。（神奈川県横浜市・ＲＹＱ13才）……【編：ＯＦハガキのユニークな使いかたでした。影：なるほど。】



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You 先生，ＧＯＲＲＹ先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　　　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

THE GAME MUSIC PROGRAM

★X68000用★

エー　ジャックス
A-JAX

Yu-You

ファイティング　スピリット
"FIGHTING SPIRIT"

©コナミ

みなさんコンニチハ!! Yu-Youどえ～す。最近暖かくて，体調もいたって良好。頭の中はほとんどお花畑と化しているYu-Youですが，みなさんはいかがお過ごしでしょうか。

ところでX68000を入手して早くも1年近くが過ぎようとしています。テクニックもプログラムの美しさも一段とパワーアップしてきた（と思う…）Yu-Youですが，今月もまたA-JAXの音楽に乗って新しいテクニックを発表します。えっ？　どんなテクニックかって？　いや，別にたいしたことじゃないんだけどね。

A-JAXってすっご～い

〆切り間近，時間は刻々と流れる…。あ～今月何作ったらいいんだろう…，な～んていつものように頭を痛めていたそんなとき，川野君が言いました。

川野：Yu-You先生，今月2人でA-JAXの音楽作りませんか？

Yu-You：えっ？　A-JAXって何…？

う～ん，あのとき真青になった川野君の顔は今でも忘れられないなあ。でも，本当にA-JAXってゲーム，ボクは知らなかったんだ。まあその後なんとかコナミ4のCDを手に入れたんで音楽だけは聞くことができたんだけど，聞けば聞くほどすごい音楽だな～と，思わず感心しちゃいました。

今月ボクがお届けする音楽は，A-JAXの中でも一番気に入った曲，"FIGHTING SPIRIT"です。

ゴメンナサイ!!

たいへん申しわけございません。ボクのテクニックの未熟さゆえ，イントロのドラム部分を作ることができませんでした。というよりも，ゲーム中ならそれほど目立たないスネア・ドラムですが，イントロの部分ではそれ以外の音が何一つないため，あの「ドゥ～イン♪」という感じの音が作れなかったんです。それで変なイントロをヘタに流すよりは，イントロをカットしちゃえ!!　ってことになったんです。ホントにユーザーのみなさん，ゴメンナサイ。

あと，全体的に本物の音をそのまま作るよりも，本物の力強さを表現するようにつとめました。あの重っ苦しいが，さわやかにも感じる（？）ディストーション・ギターなどは本物のようなノリのよい音を表現するのに，けっこう手間取ったんだよ!!

音色について

今回使った音色は全部で15種類。それぞれは**第1表**の内容のようになっています。

あ，それと，各チャンネルの内容も**第2表**にまとめておくので参考にしてください。

今月のテクニック

今回使われているほとんどのタムは，アルゴリズム3番によって作られたものです。今まで，タムと言えばアルゴリズム4か6で作るのがあたり前とされていましたが，アルゴリズム3で作ることにより今までにない重くて厚みのあるタムを作ることができました。

なお，ノイズの量についてはオペレータ2のトータル・レベルで調整して，今後自分の音楽に多いに役立ててほしいと思います。

あっそうそう，YM-2151以外で演奏する場合には，DT2がないので，オペレータ1のマルチプルを15にするのがポイントです。

つぎに今回使ったスネア・ドラムについてですが，レジスタ15番のノイズを使ってみました。それによって，あの〝パシーン〟という軽いスネア・ドラムがけっこうよく表現できました。

《第1表》今回使った音色

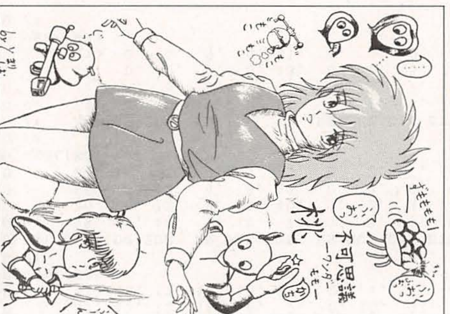
@70	メロディ
@71	サブ・メロディ
@72	ディストーション・ギター1 （思いっきり変調をかけたコード用ギター）
@73	パイプ・ギター （パイプ・オルガンとギターの合成音）
@74	チョッパー風ベース
@75	オーケストラ・サウンド （ホワ～ンとした音）
@76	バス・ドラム
@77	タム・タム （今回の目玉商品。アルゴリズム3で作ってある）
@78	ショート・タム・タム （フィルイン用のタム）
@79	ディストーション・ギター2 （主にベースとして使用）
@80	コード用ブラス （1チャンネルで2声でるようになっている。最初のほうで厚みを付けるために使用）
@81	スネア・ドラム （第8チャンネルでノイズといっしょに使用）
@82	ヒューマン・ボイス・〝ワゥ〟 （中間部でメロディの厚み付けに使用）
@83	パイプ・オルガン （中間部でサブ・メロディとして使用）
@84	ハイハット

★「X68Kがほしい，ほしい…」と10回言うと，さらにほしくなり，68000回言うとアゴがケイレンするでしょう。（兵庫県神戸市・SHIEN18才）……【編：先日です。いきなりアゴをはずした見学者にはびっくりしました。】

《第2表》各チャンネルの内容

ch.1	メロディ(左)
ch.2	メロディ・エコー(右)
ch.3	サブ・メロディ
ch.4	主にコード・ギター
ch.5	主にロング・ベース
ch.6	チョッパー風ベース
ch.7	汎用
ch.8	ドラム

評…きまってる(つぐ美)



by とまりとしお

A-JAX"FIGHTING SPIRIT"のプログラム・リスト

```
100 /*  save "fighting_spirit.ajx"
110 /*
120 /*  A・JAX    F I G H T I N G  S P I R I T
130 /*
140 /*  f o r    X 6 8 0 0 0    X - B A S I C
150 /*
160 /*  P R O G R A M E D  B Y  Y u - Y o u
170 /*
180 /*  i n    A P R . / 2 0 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"          "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 6000-"+chr$(13)
240 key  8,"list 5000-"+chr$(13)
250 dim str pd(30)[256]
260 dim char po(255),v(4,9),voi(4,10),vn
270 dim str s[256],b[256],h[256],m[256],b6[256]
290 dim str s2[256],hs[256],ms[256],ls[256]
300 /*
310 for i=1 to 8
320   m_alloc(i,4000)
330   m_assign(i,i)
340 next
350 vdata()
360 drum()
370 pdata()
380 m_play()
390 end
1000 /*
1010 /*  S E T  M M L  T O  T R A C K
1020 /*
1030 func trk(t)
1040   r=0
1050   while po(r)<>255
1060     m_trk(t,pd(po(r)))
1070     r=r+1
1080   endwhile
1090   return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*  V O I C E  S E T
1520 /*
1530 func vset(vn)
1540   voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550   voi(0,1)=15
1560   voi(0,9)=3
1570   for x=0 to 3
1580   for y=0 to 9
1590     voi(x+1,y)=v(x,y)
1600   next
1610   next
1620   m_vset(vn,voi)
1630   return()
1640 endfunc
5000 /*
5010 /*  D R U M  D A T A
5020 /*
5030 func drum()
5040 s="o4@77l64f&f-&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-o3l12
5050 b="o3@77l64f&f-&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-o3l12
5060 hs="b&b-&a&a-
5070 ms="g&g-&f&e
5080 ls="e-&d&d-&c
5090 s2="o4@77l48f&f-&e&e-&d&d-&c&>bo3l12
5100 h="o4@77@l2f&f-&e&e-&d&d-&c&>bo3l12
5110 m="o4@77@l2c&>b&b-&a&a-&g&g-&fo3l12
5120 b6="o4@l2c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&ao3l12
5130 return()
5140 endfunc
6000 /*
6010 /*  V O I C E  D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*  AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2          M E L O D Y
7010 v={ 31,  2,  2,  1,  4, 27,  0,  1,  1,  0,
7020     31,  1,  1,  3,  1, 29,  0,  1,  0,  0,
7030     31,  2,  1,  4,  3, 31,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7040     31,  4,  2,  6,  4,  5,  0,  1,  0,  0,        2,  7}
7050 vset(70)
7060 /*
7100 /*  AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2          S U B . M E L O D Y
7110 v={ 31,  5,  3,  1,  4, 33,  0,  1,  2,  0,
7120     31,  3,  2,  3,  2, 29,  0,  1,  0,  0,
7130     27,  4,  3,  4,  4, 31,  0,  1,  1,  0, /* CON FBL
7140     23,  7,  4,  6,  5,  3,  0,  1,  0,  0,        2,  7}
7150 vset(71)
7160 /*
7200 /*  AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2          D . G U I T A R   1
7210 v={ 31,  2,  1,  0,  1,  8,  0,  3,  0,  0,
7220     25,  1,  1,  8,  1, 38,  0, 15,  0,  0,
7230     31,  2,  1,  0,  3, 27,  0,  1,  1,  0, /* CON FBL
7240     31, 14,  1,  6,  1,  2,  0,  3,  0,  0,        0,  5}
7250 vset(72)
7260 /*
7300 /*  AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2          P . G U I T A R
7310 v={ 28,  2,  1,  0,  1,  5,  0,  1,  0,  0,
7320     31, 14,  1,  8,  1, 11,  0,  3,  1,  0,
7330     25, 10,  5,  8,  3, 12,  0,  3,  7,  0, /* CON FBL
7340     25, 10,  5,  8,  1, 12,  0,  2,  3,  0,        6,  5}
7350 vset(73)
7360 /*
7400 /*  AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2          E . B A S S
7410 v={ 31, 13,  6,  8, 10, 25,  0,  0,  0,  0,
7420     31, 15,  5,  7,  4, 15,  0,  2,  7,  0,
7430     31, 12,  5,  7,  1, 38,  1,  1,  0,  0, /* CON FBL
```


★編：今度の旅行，どこがいい？**つぐ美**：海外旅行よ，ハワイにかぎるわ。**編集長**：みちのく温泉の旅だな。**影**：行けるならどこでも。**Dr.D**：ワシは，月じゃ！（大阪府八尾市・**佐伯　学15才**）……【**一同**：なーるほど。】

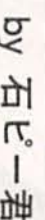
```
7440         31, 10,  3,  7,  5,  3,  1,  1,  3,  0,       2,  7)
7450 vset(74)
7460 /*
7500 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         O R C H E S T R A . B
7510 v={   8,  3,  3,  1,  7, 40,  0,  1,  3,  0,
7520      13,  5,  2,  7,  3,  6,  0,  1,  7,  0,
7530      10,  4,  5,  7,  3, 41,  0,  0,  0,  1, /* CON FBL
7540       5,  7,  3,  7,  5, 11,  0,  3,  3,  2,       6,  7)
7550 vset(75)
7560 /*
7600 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         B A S S   D R U M
7610 v={  31, 23, 11,  8, 10, 15,  1,  0,  5,  0,
7620      31, 13, 10, 12,  3,  3,  1,  0,  4,  0,
7630      31, 20, 20, 10,  1, 20,  1,  0,  1,  0, /* CON FBL
7640      31, 19, 16, 12,  1,  5,  1,  0,  6,  0,       4,  7)
7650 vset(76)
7660 /*
7700 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         T O M   T O M
7710 v={  31,  4,  0,  1,  0,  0,  1, 11,  0,  1,
7720      31, 21,  4,  1,  6, 15,  1,  1,  3,  0,
7730      31, 26,  0, 15, 15,  0,  1,  0,  0,  0, /* CON FBL
7740      31, 12,  0,  7, 15,  0,  1,  0,  0,  0,       3,  7)
7750 vset(77)
7760 /*
7800 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         S H O R T   T O M
7810 v={  31,  4,  0,  1,  0,  0,  1, 11,  0,  1,
7820      31, 23,  4,  1,  8, 20,  1,  1,  3,  0,
7830      31, 24,  0, 15, 15,  0,  1,  0,  0,  0, /* CON FBL
7840      31, 14,  0,  7, 15,  1,  1,  0,  0,  0,       3,  7)
7850 vset(78)
7860 /*
7900 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         D . G U I T A R   2
7910 v={  31,  4,  1,  0,  1,  8,  0,  3,  4,  0,
7920      18,  1,  1,  9,  1, 22,  0, 15,  4,  0,
7930      31,  4,  1,  0,  1, 25,  0,  7,  1,  0, /* CON FBL
7940      31, 12,  0,  6,  1,  1,  0,  1,  7,  0,       0,  5)
7950 vset(79)
7960 /*
8000 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         5 t h . B R A S S
8010 v={  31,  4,  3,  0,  3, 24,  0,  4,  3,  0,
8020      20,  8,  4,  7,  5,  4,  0,  4,  7,  0,
8030      31,  4,  3,  0,  3, 24,  0,  3,  7,  0, /* CON FBL
8040      20,  8,  4,  7,  5,  6,  0,  3,  3,  0,       4,  3)
8050 vset(80)
8060 /*
8100 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         S N A R E   D R U M
8110 v={  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  2,  4,  0,
8120      31, 19, 12,  8,  6, 10,  0,  1,  4,  0,
8130      31, 13, 12,  8,  6,  7,  0, 15,  1,  1, /* CON FBL
8140      31, 19, 17, 10, 10, 25,  0,  1,  7,  0,       5,  7)
8150 vset(81)
8160 /*
8200 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         W O W . H
8210 v={  15, 18, 10,  7, 10,  7,  0,  2,  1,  0,
8220      20, 16, 12,  9,  6, 40,  0,  2,  3,  0,
8230      25, 16, 12,  9,  6, 22,  0,  2,  5,  0, /* CON FBL
8240      31, 15, 15,  9, 10,  5,  0,  2,  7,  0,       0,  5)
8250 vset(82)
8260 /*
8300 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         P . O R G A N
8310 v={  23,  0,  0,  7,  0, 37,  0,  1,  0,  0,
8320      31,  0,  0,  9,  0,  1,  0,  1,  7,  0,
8330      31,  0,  0,  9,  0, 13,  0,  2,  3,  0, /* CON FBL
8340      31,  0,  0,  9,  0, 21,  0,  3,  0,  0,       6,  4)
8350 vset(83)
8360 /*
```

```
8400 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2         H I - H A T
8410 v={  31, 10,  2,  0,  5,  0,  0, 15,  1,  0,
8420      31,  5,  4,  0,  4,  0,  0, 10,  2,  0,
8430      28,  3,  5,  0,  4,  0,  0,  3,  3,  0, /* CON FBL
8440      31, 13,  8,  8,  7,  9,  0,  5,  0,  0,       0,  7)
8450 vset(84)
8460 /*
9500 return()
9510 endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y   D A T A
10020 /*
10500 func pdata()
10510 m_tempo(175)
10520 /*
11000 pd(0)="r1|:256v12@70q8p1y48,20112o4"
11010 pd(1)="f6fq7b-2q8<e-e-e-q7a-4g4f4e-4q8f6ffffe-6e-e-e-e-d6ddddcd-de-ef>
11020 pd(2)="f6fq7b-2q8<e-e-e-q7a-4g4f4d-4q8d-4&d-re-e-4&e-rff4&frg124@71p1b-aa-
gg-fe e-dd-c>b<
11030 pd(3)="v11112@70p1b-af6e-ce-cf6e-c b-af6e-ce-cf6e-
11040 pd(4)="q6v11g6ggdddeeed-d-d-eeecccddddd>b<
11050 pd(5)="g6ggdddeeed-d-d-eeeccc>q7b6<d6gb<
11060 pd(6)="q7v13c2>a-4<c4>b-4g4e-4e-gb-q6a6fa2cfab6gb2b<cd
11070 pd(7)=pd(6)+":|"
11500 po={ 0,  1,  2,  3,  4,  3,  5,  6,  7,255}
11600 trk(1)
11980 /*
11990 /*
12000 pd(0)="r1r24|:256v11q8@70p2y49,32112o4"
12010 pd(2)="f6fq7b-2q8<e-e-e-q7a-4g4f4d-4q8d-4&d-re-e-4&e-rff4&frg124@71p2b-aa-
gg-fe e-dd-c>b<
12020 pd(3)="v10112@70p2b-af6e-ce-cf6e-c b-af6e-ce-cf6e-
12030 pd(4)="q6v10g6ggdddeeed-d-d-eeecccddddd>b<
12060 pd(6)="q7v12c2>a-4<c4>b-4g4e-4e-gb-q6a6fa2cfab6gb2b<cd
12500 po={ 0,  1,  2,  3,  4,  3,  5,  6,  7,255}
12600 trk(2)
12980 /*
12990 /*
13000 pd(0)="r1|:256v10@71q8p3y50,20112o4"
13010 pd(1)="c6cq7f2q8b-b-b-<q7e-4e-4d-4>b-4<q8c6cccc>b-6b-b-b-b-a6aaaagg+aa+b<c
>
13020 pd(2)="c6cq7f2q8b-b-b-<q7e-4e-4d-4>a-4q8a-4&a-rb-b-4&b-r<cc4&crd124v6fee-d
d-c>bb-aa-gg-
13030 pd(3)="v12o3112@82b-af6e-ce-cf6e-c b-af6e-ce-cf6e-
13040 pd(4)="@70p2v8<<d6dd>ggg<c+c+c+>aaa<ccc   >a a a bbbbbb
13050 pd(5)="@70p2v8<<d6dd>ggg<c+c+c+>aaa<ccc   >a a a o3q6@83v8 g6b6<dg
13060 pd(6)="v11@71q7112o4a-2e-4a-4e-4e-4>b-4b-<e-gf6cf2cfag6dg2gab
13070 pd(7)=pd(6)+":|"
13500 po={ 0,  1,  2,  3,  4,  3,  5,  6,  7,255}
13600 trk(3)
13980 /*
13990 /*
14000 pd(0)="r1|:256v13@72q8p3y51,20112o3
14010 pd(1)="b-2.b-b-b- <e-4e-4e-4e-4 c6cccc>b-6b-b-b-b- a6aaaa gg+aa+b<c
14020 pd(2)="f2.fffe-4e-4d-4>a-4a-4&a-6b-b-4&b-6<cc4&c6d@73124b-aa-gg-fee-dd-c>b
14030 pd(3)="v12y51,20112@72o3q8b-af6e-ce-cf6e-c b-af6e-ce-cf6e-
14040 pd(4)="v10o4112@83p1q6d6dd>ggg<c+c+c+>aaa<ccc>aaa<v10@75f 2
14050 pd(5)="@72o4112v12q8a-2a-4a-4e-4e-4e-4e-4f6ff2&f6fg6gg2ggg
14060 pd(6)=pd(5)+":|"
14500 po={ 0,  1,  2,  3,  4,  3,  4,  5,  6,255}
14600 trk(4)
14980 /*
14990 /*
15000 pd(0)="r1|:256v11@79q8p3y52,40112o1"
15010 pd(1)="b-1<e-4e-2.f4f4f4f4f4f4f4f4
15020 pd(2)="f2.fffe-4e-4e-4e-4f4&f6ff4&f6ff4&f6ff4f4
```

★最近，影さんのために自主的に字数計算をしてしまう私であった。(大阪府吹田市・CAT'S SMILE YU•KA•RI 14才)……【影：ほっ／編：せっかくですが，どうも影さんは字数計算をまちがえたみたいですのでワタシが…。】

```
15030 pd(3)="o1@79q8v10ffff6f ffff6f ffff6f ffff6f
15040 pd(4)="v8 o4112@83p2q6ddd>ggg<c+c+c+>aaa<ccc>aaap3bbbbbb
15050 pd(5)="v8 o4112@83p2q6ddd>ggg<c+c+c+>aaa<ccc>aaap3@79v8o1g6v9b6v10<dv11g
15060 pd(6)="v12@79q8112o2a-1e-1f4f2f4g4g2ggg
15070 pd(7)=pd(6)+":|"
15500 po={ 0, 1, 2, 3, 4, 3, 5, 6, 7,255}
15600 trk(5)
15980 /*
15990 /*
16000 pd(0)="@59v10r12o5c6c12v13c12c12@60c4c4|:256v12@74q8p3y53,20112o3"
16010 pd(1)="e-e-e->b-<e->b-<e-e-e->b-<e->b-<e-e-e->b-<e->b-<e-e-e->b-<e->b-<
16020 pd(2)="fffcfcfffcfcfffcfcfffcfc
16030 pd(3)="d-d-d->a-<d->a-<d-d-d->a-<d->a-<d-d-d->a-<d->a-<d-d-d->a-<d->a-<
16040 pd(4)="v12fff>f<fffff>f<ff fff>f<fffff>f<ff
16050 pd(5)="v11ggg v10gv11gg ggg v10gv11gg  ggg v10gv11gg ggg v8gv11gg
16060 pd(6)="v11ggg v10gv11gg ggg v10gv11gg  ggg v10gv11gg ggv8gv11 ggg>
16070 pd(7)="v12a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->a-<a- >e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->e-<
e->e-<e->
16080 pd(8)="f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f> g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>
16090 pd(9)=pd(8)+":|"
16500 po={ 0, 1, 2, 3, 1, 4, 5, 4, 6, 7,
16510       8, 7, 9,255}
16600 trk(6)
16980 /*
16990 /*
17000 pd(0)="|:256v9 @80p2q8y54,20112o1"
17010 pd(1)="b-2.b-b-b-<e-4e-4e-4<v14"+s+"@80p2v9>f6fffff6fffff6fffff6ffff
17020 pd(2)="v4>a-2.a-a-a-<d-4d-4d-4v14"+s+"@80p2>v4e-2e-2e-2r2
17030 pd(3)="y54,60112v10@72o3b-afv15"+s2+"v10@72ce-cfv15"+s2+"v10@72c"
17040 pd(4)="y54,60112v10@72o3b-afv15"+s2+"v10@72ce-cfv15"+h+h+h
17050 pd(5)="@84v14c6c"+s2+"@84cc6c"+s2+"@84cc6cc"+h+h
17060 pd(6)="@84v14c6c"+s2+"@84cc6c"+s2+"@84cc6c"+s2+"@84cc6cc"+h+h+h
17070 pd(7)="p2o4112q7@v127"+h+"<@72v10e-6@v127"+h+"<@72v10e-6@v127"+h+"<@72v10e
-6@v127"+h+"<@72v10e-6
17080 pd(8)="@v127"+h+"@72v10b-6@v127"+h+"@72v10b-6@v127"+h+"@72v10b-6@v127"+h+"
@72v10b-6
17090 pd(9)="<c6cc2&c6cd6dd2ddd
17100 pd(10)=pd(9)+":|"
17110 pd(11)="v14r12y54,60"+s2+s2+"r12"+b+s
17500 po={ 11, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 3, 4, 6, 7,
17510       8, 9, 7, 8, 10,255}
17600 trk(7)
17980 /*
17990 /*
18000 pd(0)="|:256y15,0@v127q8p3y55,20112o3"
18010 pd(1)="@76ere"+s+"@76ere"+b
18020 pd(2)="@76ere"+s+"@76ere@81y15,157c64y15,154c64&y15,150c32&c8.y15,0
18030 pd(3)="@76ere"+s+"@78@12o4
18040 pd(4)=hs+hs+hs+hs+ms+ms+ms+ms+ls+ls+ls+">g&g-&f&el12o3
18050 pd(5)="@76ere@81y15,157c64y15,154c64&y15,150c32&c8.y15,0
18060 pd(6)="@76ere@81v15y15,153112cccy15,0@v127
18070 pd(7)="@76ere@81y15,153v15cry15,0@76@v127eeee@81y15,153v15c6y15,0@v127@76e
18080 pd(8)="@76ere@81y15,153v15cry15,0@76@v127eerer@81y15,153v15ccy15,0@v127
18090 pd(9)="@76ere@81y15,153v15cry15,0@76@v127eere@81y15,153v15cccy15,0@v127
18100 pd(10)="y15,153@v125@81c48&@v124c48&@v123c48&@v122c48@v127y15,0@76ee
18110 pd(11)="@76ere"+s+"@76ev15"+h+h+"@v127@76e@v126"+m+m
18120 pd(12)=pd(11)+":|"
18130 pd(13)="y15,0@v127r12"+s2+s2+"r12@81y15,150c64&y15,152c64&y15,148c64&y15,1
40c64&c8.v13y15,145c64&y15,146c64&y15,147c64&y15,148c64&y15,149c64&y15,150c64&y1
5,152c64&y15,154c64&y15,156c64&y15,159c64&c32&c16
18500 po={ 13, 0, 1, 2, 1, 3, 4, 1, 2, 1, 3,
18510       4, 5, 5, 5, 6, 7, 8, 5, 5, 5,
18520       6, 7, 9, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10,
18530      10, 1, 11, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10,
18540      10, 1, 12,255}
18600 trk(8)
18980 /*
```

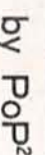
```
18990 /*
19000 return()
19010 endfunc
60000 /*
60010 /*  M E S S A G E   B O X
60020 /*
60030 /*    今回使った音色は、過去最高の１５音色。アフター・バーナーのときと
60040 /*  は違い、全ての音色にきちんとした意味があって作り上げた物ばかりです
60050 /*  。頑張って打ち込んでね！！
60060 /*    また、お聞きの際には必ずヘッドホンを使用するか、ステレオ（ラジカ
60070 /*  セ等）につないでください。そうしなければせっかくの低音がだいなしに
60080 /*  なります。
60090 /*    では、さらばだ、諸君！！
60100 /*                                B y   Y u - Y o u
60110 /*
```



SPACE HARRIER

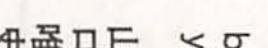
by 石ピー君

評…坊さんじゃないな（影）



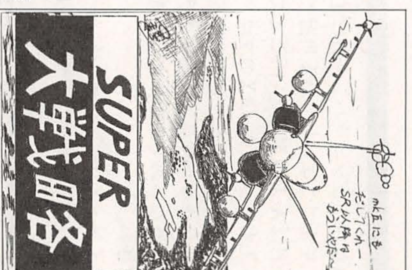
by PoP²

評…笑わせてくれます（編）



by れむREM

評…かわいいじゃない（つぐ美）



SUPER 大戦略

by 山口唯史

評…おー、きてるねー（影）

★青い装束に青い冠，異教集団"龍"の象徴である。それを身にまとった編は，今日も，この呪文を唱え続ける。「フレーフレー，ドラゴンズ!!」（神奈川県横須賀市・J.E14才）……【編：うれしいね〜。グッドだね〜。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

A-JAX "RANKING"
(エー ジャックス ランキング)

©コナミ

川野 俊充

みなさんコンニチハ。今月は忙しくて，てんてこまいしている川野です。

今月はA-JAX特集ということでYu-You先生とともにA-JAXのプログラムを作りました。かなり〆切り間近になってから作った作品で，プログラムは少々きたないのですが，どうか許してください。

メイン・メロディのポルタメントが味をだしている曲なのでぜひ入力してくださいね！

プログラムについて

今月のプログラムは毎度おなじみの形式で，音色指定をしてからMMLをセットしています。このプログラムは'88年4月号の「ファンタジーゾーン」をベースにして作ったので，見くらべるとけっこう同じところがみつかると思います。入力するときはなるべくズルしてくださいね(？)。

テクニック……というかバグ

X68000では，192分音符が使えるのですが，この192分音符を使うとなんと！キーオフされないのです。これはベーシックのバグなので，どうしようもないのですが，逆にポルタメントなどに利用してやることが可能です。メイン・メロディのポルタメントに使っているのでぜひ見てください。

終わりに

来月はまだ何を作るか決めていませんが，66のプログラムを作るかもしれません。ただ先月号ではあまり反響がなかったからな～。

でも，もし作ってもらいたい人がいたら連絡くださいね。

評…久びさの登場かな？（編）

by もずくん

A-JAX "RANKING"のプログラム・リスト

```
  1 /*                                                  sa."a_jax
 10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 20 /*                    A-JAX                                 /*
 30 /*                                                          /*
 40 /*                  RANKING                                 /*
 50 /*                                                          /*
 60 /*          Programed By 川野 俊充                           /*
 70 /*                                                          /*
 80 /*             in April/18/1988                             /*
 90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char sub(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN         MAIN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      31,  0,  0,  1,  5, 31,  1,  8,  3,  0,  0,
150      18,  0,  0, 11,  5,  0,  1,  8,  3,  0,  0,
160      31,  0,  0,  1,  5, 25,  1,  8,  7,  0,  0,
170      18,  0,  0, 11,  5,  0,  1,  8,  7,  0,  0}
180 m_vset(70,sub)
190 dim char bass(4,10)={
200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN           E.BASS
210      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230      31, 15,  0,  6,  2, 38,  1, 10,  0,  0,  0,
240      31, 18,  0,  6,  2, 37,  1,  0,  0,  0,  0,
250      31,  6,  4,  6,  2, 19,  0,  0,  0,  0,  0,
260      31,  5,  3,  6,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
270 m_vset(71,bass)
280 dim char bassdrum(4,10)={
290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN         BASSDRUM
300      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320      31,  4,  3,  2,  1,  0,  0, 15,  3,  3,  0,
330      31, 21, 20,  9,  5,  8,  0,  0,  7,  0,  0,
340      31, 17, 15,  8,  3,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
350      31, 17, 15,  8,  3,  0,  0,  0,  7,  0,  0}
360 m_vset(72,bassdrum)
370 dim char snaredrum(4,10)={
380 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN         SNAREDRUM
390      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
```

★瀬戸大橋博のエレクトロニクス館の富士通のコーナーで，ナンノの特製トランプがもらえるゲームをやっていた。そこで，TVで見かけたことのある人が一生けん命何かしてた。(岡山市・久山浩蔵14才)……【影：？？】

```
410       31,  2,  1,  1,  3,  0,  0, 15,  3,  0,  0,
420       31, 15, 14,  7,  6,  2,  0,  0,  7,  0,  0,
430       31, 22, 20, 15,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
440       31, 16, 17,  9,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
450 m_vset(73,snaredrum)
460 dim char tomtom(4,10)={
470 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        TOM-TOM
480       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
490 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500       31,  4,  3,  1,  5,  0,  0, 15,  3,  3,  0,
510       31, 17, 13,  9,  5,  8,  0,  0,  7,  0,  0,
520       31, 12, 10,  9,  5,  0,  0,  0,  7,  2,  0,
530       31, 12, 10,  9,  5,  0,  0,  0,  3,  2,  0}
540 m_vset(74,tomtom)
640 dim char brass(4,10)={
650 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        BRASS
660       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
670 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680       18,  7,  1,  0,  5, 30,  1,  8,  3,  0,  0,
690       31,  8,  0,  7,  5,  0,  2,  8,  3,  0,  0,
700       18,  7,  1,  0,  5, 30,  1,  8,  7,  0,  0,
710       31,  8,  0,  7,  5,  0,  2,  8,  7,  0,  0}
720 m_vset(75,brass)
730 dim char tom(4,10)={
740 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        TOM-TOM 2
750       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
760 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770       31,  4,  3,  1,  5,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
780       31, 17, 15,  9,  5,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
790       31, 15, 11,  9,  5,  2,  0,  1,  7,  0,  0,
800       31, 15, 11,  9,  5,  2,  0,  1,  3,  0,  0}
810 m_vset(76,tom)
9000 m_init():for i=1 to 16:m_alloc(i,10000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],t6[256],sd[256],bd[256],bd2[25
6],bd3[256]
10000 /*
10010 /*
10020 bd ="c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<
10030 bd2="c&>b&b-&a<
10040 t1 ="f&e&e-&d&d-&c&>b&a&a-&g&f&e<
10050 t2 ="f&e&e-&d&d-&c&>b&b-<
10060 t3 ="a-&g&g-&f&e&e-&d&d-
10070 t4 ="e&e-&d&d-&c&>b&b-&a<
10080 t5 ="c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<
10090 t6 =">a-&g&g-&f&e&e-&d&d-<
11000 /*
11010 /*
11020 a="t120 @70    v11 @l1 o2 p3 q8 y48,20 r16.&
11030 b="r16e-8e8f4.&f16
11100 m_trk(9,a)
11110 m_trk(9,b)
12000 /*
12010 /*
12020 a="      @70    v13 @l1 o2 p1 q8 y49,00
12100 m_trk(10,a)
12110 m_trk(10,b)
13000 /*
13010 /*
13020 a="      @70    v13 @l1 o2 p2 q8 y50,40
13100 m_trk(11,a)
13110 m_trk(11,b)
14000 /*
14010 /*
14020 a="      @71    v13 l 8 o3 p3 q8 y51,20
14030 b="r16e-ef4.&f16
14100 m_trk(12,a)
14110 m_trk(12,b)
15000 /*
15010 /*
15020 a="      @75    v15 l 8 o2 p3 q8 y52,20
15030 b="r16cd-d4.&d16
15100 m_trk(13,a)
15110 m_trk(13,b)
16010 /*
16020 a="      @75    v15 l 8 o1 p3 q8 y53,20
16030 b="r16a-ab-4.&d-16
16100 m_trk(14,a)
16110 m_trk(14,b)
17000 /*
17010 /*
17020 a="      @70 @v127 l64 o3 p3 q8 y54,00
17030 b="@72p3"+bd2+"v14@73p1c8c8c16c8c16c8c16"
17100 m_trk(15,a)
17110 m_trk(15,b)
18000 /*
18010 /*
18020 a="      @70 @v127 l64 o3 p3 q8 y55,40
18030 b="@72p3"+bd2+"v14@73p2c8c8c16c8c16c8c16"
18100 m_trk(16,a)
18110 m_trk(16,b)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      @70    v12 @l1 o1 p3 q8 y48,20 a16.&
20030 b="a16&b-b<c32.&c>bb-a32.&ab-b<cd-de-e4&e16..&e-dd-c>bb-a32&b-b<c32.&c>bb-
a32.&ab-b<cd-d4&d16&d64&ddd-c>b16..&b<cd-d16..&de-fg16..&gg-f4&f16..&ffee-dd-c4&
c16.&ccd-de-eff&f16.f8&e8&e-dd-c8&
20040 c="e4.e8e-dd-c32.>&bb-aa-g16.&ggg-f8&f32.&ffg-ga-ab-8&b-32&b-b-b<cd-d8&d32
.&e-ef8&f32.&fe32&f32&g4.&f8.&ee-dd-c8&c32&cc
20050 d="c32.>&bb-aa-8&a-32.
20060 e="c32.&d-d8&d32.&dd
20070 f="c8&>b8&<c8&d-&d16..&ddd-c16..&ccd-d16..&dd
20080 g="c16&>b16&<c16&d-&d32.&ddd-c32.&ccd-d32.&dde-&e32.&eee-&d32.&dde-&e32.&e
ef16&ee-d32.&c>bb-32.&b-b-
20090 h="|:6g16&a-ab-b<c32&ccd-d32.&ddfg-g32.&g>:|<g4.&f8.&ee-dd-cc8r32c4&d-d32.
&ddd-c32.&cc>b4.
20100 j="&<c4.c8&d-&d16..&dde-8&efg-g4&g16..&f4
21000 m_trk(1,a)
21010 m_trk(1,b)
21020 m_trk(1,d)
21030 m_trk(1,b)
21040 m_trk(1,e)
21050 m_trk(1,c+f)
21060 m_trk(1,c)
21070 m_trk(1,g)
21080 m_trk(1,b)
21090 m_trk(1,d)
21100 m_trk(1,b)
21110 m_trk(1,e)
21120 m_trk(1,">"+h)
21130 m_trk(1,h)
21140 m_trk(1,j)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      @70    v14 @l1 o1 p1 q8 y49,00
23000 m_trk(2,a)
23010 m_trk(2,b)
23020 m_trk(2,d)
23030 m_trk(2,b)
23040 m_trk(2,e)
23050 m_trk(2,c+f)
```

★メリーさんのひつぎ，ひつぎ，ひつぎ，メリーさんのひつぎ，悲しいな。(千葉県松戸市・旧エアーウルフ予習編15才)……【編：こういう歌は歌わないようにしよう。影：こういうハガキは載せないようにしよう。】

```
23060 m_trk(2,c)
23070 m_trk(2,g)
23080 m_trk(2,b)
23090 m_trk(2,d)
23100 m_trk(2,b)
23110 m_trk(2,e)
23120 m_trk(2,">"+h)
23130 m_trk(2,h)
23140 m_trk(2,j)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      @70    v14 @11 o1 p2 q8 y50,40 a64&
25000 m_trk(3,a)
25010 m_trk(3,b)
25020 m_trk(3,d)
25030 m_trk(3,b)
25040 m_trk(3,e)
25050 m_trk(3,c+f)
25060 m_trk(3,c)
25070 m_trk(3,g)
25080 m_trk(3,b)
25090 m_trk(3,d)
25100 m_trk(3,b)
25110 m_trk(3,e)
25120 m_trk(3,">"+h)
25130 m_trk(3,h)
25140 m_trk(3,j)
26000 /*
26010 /*
26020 a="      @71    v12 l16 o2 p3 q8 y51,20
26030 b="|:10a<a>:|a<e>e<e>|:10a<a>:|a<b->b-<b->:||:10a<a>:|a<e>e<e>|:10a<a>:|
26035 c="|:10c<c>:|cg>g<g|:12c<c>:||:10c<c>:|cg>g<g|:10c<c>:|cb>b<b>
26040 d="<|:4crc:|>|:4b-rb-:||:4a-ra-:||:4grg:|
26050 e="a-<a->a-<a-r8>a-<a->e-<e->c<c>|:2b-<b->b-<b->r8:|
27000 m_trk(4,a)
27010 m_trk(4,b+"a<b>b<b")
27020 m_trk(4,c)
27030 m_trk(4,b+"a<b->b-<b->")
27040 m_trk(4,d)
27050 m_trk(4,d)
27060 m_trk(4,e)
28000 /*
28010 /*
28020 a="      @75    v13 l 8 o2 p3 q8 y52,20
28030 b="|:2c2.>b2.a2.<d4.e-4.:|e2.d2.c2.f.f.e.d.e2.d2.c2.f.e.d.>b-.<|:2c2.>b2.a
2.<d4.e-4.:|
28040 c="|:2c4.c.c.e4.e.e.c2.g4.g4.:|e-4.e-e-e-f4.f4.
29000 m_trk(5,a)
29010 m_trk(5,b)
29020 m_trk(5,c)
30000 /*
30010 /*
30020 a="      @75    v13 l 8 o1 p3 q8 y53,20
30030 b="|:2a2.g2.f2.b4.<c4.:|c2.>b-2.a2.<d.d.c.>b.<c2.>b-2.a2.<d.c.>b-.g.|:2a2.
g2.f2.b4.<c4.:|
30040 c="|:2>v14g4.g.g.v14<c4.c.c.>v14g2.v12<e4.e4.:|c4.cccd4.d4.
31000 m_trk(6,a)
31010 m_trk(6,b)
31020 m_trk(6,c)
32000 /*
32010 /*
32020 a="      @72 @v127 l64 o3 p1 q8 y54,00
32030 b="|:2@72p3"+bd+bd2+"@74p1"+t1+":|@72p3|:3"+bd2+":|@74p1"+t1+"@72p3"+bd2+"
@74p1"+t2+t1
32040 c="|:2@72p3"+bd+bd2+"@74p1"+t1+":|@72p3|:3"+bd2+":|@74p1"+t1+"@72p3"+bd2+"
@73p1c16c16c8c16
32050 d="|:2@72p3"+bd+bd2+"@74p1"+t1+":|@73p1c32c32c16c16@76@v127p1a&a-a&a-"+t3+
t4+t5+t6
32060 e="|:7@72p3"+bd2+bd2+bd2+"@73p1c8@72p3"+bd2+bd+bd2+"@73p1c8@72p3"+bd2+":|"
32070 f="@72p3"+bd2+bd2+bd2+"@73p1c8@72p3"+bd2+"@76p1"+t4+t5+t6
32080 g="@72p3|:3"+bd2+":|@73p1c8.@72p3"+bd+bd2+"@73p1c8.c8c8c8@76p1"+t3+t5+t6
33000 m_trk(7,a)
33010 m_trk(7,b)
33020 m_trk(7,b)
33030 m_trk(7,b)
33040 m_trk(7,c)
33050 m_trk(7,b)
33060 m_trk(7,b)
33070 m_trk(7,b)
33080 m_trk(7,d)
33090 m_trk(7,b)
33100 m_trk(7,b)
33110 m_trk(7,b)
33120 m_trk(7,c)
33130 m_trk(7,e)
33140 m_trk(7,f)
33150 m_trk(7,g)
34000 /*
34010 /*
34020 a="      @72 @v127 l64 o3 p2 q8 y55,40
34030 b="|:2@72p3"+bd+bd2+"@74p2"+t1+":|@72p3|:3"+bd2+":|@74p2"+t1+"@72p3"+bd2+"
@74p2"+t2+t1
34040 c="|:2@72p3"+bd+bd2+"@74p2"+t1+":|@72p3|:3"+bd2+":|@74p2"+t1+"@72p3"+bd2+"
@73p2c16c16c8c16
34050 d="|:2@72p3"+bd+bd2+"@74p2"+t1+":|@73p2c32c32c16c16@76@v127p2a&a-a&a-"+t3+
t4+t5+t6
34060 e="|:7@72p3"+bd2+bd2+bd2+"@73p2c8@72p3"+bd2+bd+bd2+"@73p2c8@72p3"+bd2+":|"
34070 f="@72p3"+bd2+bd2+bd2+"@73p2c8@72p3"+bd2+"@76p2"+t4+t5+t6
34080 g="@72p3|:3"+bd2+":|@73p2c8.@72p3"+bd+bd2+"@73p2c8.c8c8c8@76p2"+t3+t5+t6
35000 m_trk(8,a)
35010 m_trk(8,b)
35020 m_trk(8,b)
35030 m_trk(8,b)
35040 m_trk(8,c)
35050 m_trk(8,b)
35060 m_trk(8,b)
35070 m_trk(8,b)
35080 m_trk(8,d)
35090 m_trk(8,b)
35100 m_trk(8,b)
35110 m_trk(8,b)
35120 m_trk(8,c)
35130 m_trk(8,e)
35140 m_trk(8,f)
35150 m_trk(8,g)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play()
60030 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next:while m_stat(8):endwhile
60040 while 1
60050   while m_stat(8):endwhile
60060     m_play()
60070 endwhile
```

★　　★

★友人Kは学校に酒の臭いをさせてきた強者です。きのう，ゲームをやっている間，ウイスキーのストレートを3杯飲んだそうだ。(大阪府大東市・赤影参上17才)……【影：アッパーやフックも飲むと酔いに勝てたかも。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2用

ファンタジーゾーン

©セガ・エンタープライゼス

RULA

はじめに

Xtra氏の「愛戦士ニコル」を聞いて，ＭＳＸもまだまだすてたものではないと思い，マシン語を勉強してプログラムを制作しました。

ないよう？

マシン語でＢchにエンベロープを使うと周波数が低くなっていきます。

さいごに

曲についての説明はすることはないと思います。

プログラム作りにＭＳＸ２を貸してくれた友人Ａ，説明書を貸してくれた友人Ｔ，ありがとうございました，というわけです。

★さんこうしりょう

- ●ＭＳＸファン（徳間書店）かなり前のもの
- ●ベーマガ（'86/7～11月号）

★

★　　　★

GORRY先生より一言

こんにちは。誕生日（5/6）を迎えたＧＯＲＲＹです。

さて，ＭＳＸですが，投稿数はNo.1なのですが，同じ曲ばかりで，選考にむずかしいという事態になっています。これから投稿するみなさんは，ぜひ他の人が作らないような曲を作ってみては。

このプログラムですが，もうおなじみになりつつある，マシン語ルーチンをうまく使っています。まとめかたもきれいで，よいデキです。

ファンタジーゾーンのプログラム・リスト

```
0   CLEAR 300,&HC000
10 DEFUSR=&H90:A=USR(0)
20 DEF USR=&HC000: DEF USR1=&HC019
30 ON STOP GOSUB 90
40 FOR I=&HC000 TO &HC04F
50  READ A$
60  POKE I,VAL("&h"+A$)
70 NEXT
80 A=USR(0): STOP ON: GOTO 1000
90 A=USR1(0): END
100 DATA f3,21,9f,fd,11,70,c0,01
110 DATA 05,00,ed,b0,3e,c3,32,9f
120 DATA FD,21,27,C0,22,A0,FD,FB
130 DATA C9,F3,21,70,C0,11,9F,FD
140 DATA 01,05,00,ed,b0,fb,c9,3e
150 DATA 09,cd,96,00,fe,10,d8,3e
160 DATA 02,cd,96,00,c6,20,5f,3e
170 DATA 02,cd,93,00,3e,03,cd,96
180 DATA 00,ce,00,5f,3e,03,cd,93
190 DATA 00,c9,00,00,00,00,00,00
1000 T$="t150m4500
1110 A1$="l16o5v14e-r16e-v13e-v12e-2e-8Ve-V4e-
1120 B1$="l16or8v11b-vb-r8v11b-vb-r8v11b-vb-r8v11b-vb-
1130 C1$="l16o3v13e-v11e-e-v13e-v11e-v13co2b-o3c e-v11e-e-v13e-v11e-v13co3b-o3c
1210 A2$="l16o5v14e-r16e-v13e-v12e-8ve-v4e-v14e-r8.sffb-o6c
1220 B2$="o3sfr16ffr16ffr16fr8.r4
1230 C2$="v13e-v11e-e-v13e-v11e-v13co2b-o3c e-r8.r
1310 A3$="l16o6e-r8.c8.e-r8o5b-8o6ce-8.
1410 A4$="f8.gr8e-r8.c4.
1420 B4$="o5r8v11cvcr8v11cvcr8v11cvcr8v11cvc
1430 C4$="v13fv11ffv13fv11fv13dcd fv11ffv13fv11fv13dcd
1510 A5$="l8e-ce-ce-cl16fg
1520 B5$="r8v11e-ve-r8v11e-ve-r8v11e-ve-r8
1530 C5$="v13a-v11a-a-v13a-v11a-v13fe-fa-v11a-a-v13a-v11a-v13f
1610 A6$="r16e-2rr16o5ggb-o6c
1620 B6$="v11e-ve- or8v11b-vb-r8v11b-vb-r16o3sgr16eer16ee
1630 C6$="e-f e-v11e-e-v13e-v11e-v13co2b-o3c e-v11e-e-v13e-v11e-v13co2b-o3c
1710 A7$="l8e-ce-ce-cl16ff
1810 A8$="r16v14e-v10e-v6e-v2e-e-rrv14e v10e v6e v2e
1820 B8$="v11e-ve- o3sggggggggeeeecccc
1910 A9$="o6sl8fffff4e-f4
1920 B9$="r8ov11a-va-r8v11a-va- r8v11a-va-r8v11a-va-r8
1930 C9$="o3v13fv11frr16f v13fv11frv13gv11gr8
2010 AA$="ggr8rr
2020 BA$="v11gvgr8v11gvgr8v11gvgsc8v11gvg
2030 CA$="v13cv11cr16v13cv11cr16 v13cv11cr8r
2110 AB$="ccr8rr
2130 CB$="v13cv11cr16v13cv11cr16 v13cv11cov14fv12fv14e-v12e-v10e-r16
2230 CC$="v13cv11cr16v13cv11cr16v13coco3ga-fge-g
2310 AD$="gr16b-.o7c.r16l16o5ggb-o6c
2320 BD$="v11gvgr8v11gvgr8v11gvgr8v11gvg
2330 CD$="v13cv11cr16v13cv11cr16 cv13cr16v11cv13cv11cr8
5000 PLAY T$ ,T$ ,T$
5010  FOR I=0 TO 2 :                                PLAY A1$,B1$,C1$ :NEXT
5020 PLAY A2$,B2$,C2$
5025 '
5030  FOR I=0 TO 1 :                                PLAY A3$,B1$,C1$
5040 PLAY A4$,B4$,C4$
5050 IF I=0 THEN                                    PLAY A5$,B5$,C5$ :
     PLAY A6$,B6$,C6$ :NEXT
5060  NEXT
5070 PLAY A7$,B5$,C5$
5080 PLAY A8$,B8$,C6$
5090 PLAY A9$,B9$,C9$
5100 PLAY AA$,BA$,CA$
5110 PLAY A9$,B9$,C9$
5120 PLAY AB$,BA$,CB$
5130 PLAY A9$,B9$,C9$
5140 PLAY AA$,BA$,CC$
5150 PLAY A9$,B9$,C9$
5160 PLAY AD$,BD$,CD$
5170 GOTO 5030
```

★僕の友人Ｋは，インフルエンザにかかり熱が39度まであがってもパソコンをしていた超強者です。（神奈川県厚木市・河村亮司13才）……【編：影さんは，熱が36度なのに，平気で早退してしまう超強者です。】



THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用

影(かげ)の伝説(でんせつ)

©タイトー

小川　桐人

プログラムのしくみ

まず，このプログラムは1988年5月号に載った，川野俊充さんの66ＳＲ用スペースハリアーで使われた，66ＳＲ用音色コンバータをほんの少しなおした物（ただＡＬとＦＢを一つのＤＡＴＡにしただけ）を使っています。

1988年5月号を持っていない方に少し説明しますと，この音色コンバータは＠1～＠11までの計11音色を88と同じ形式で設定できるというものです。音色コンバータのメイン・プログラムは，100行から410行までで，その後のデータが音色のパラメータです。

まず1行のＣＬＥＡＲ文は自分のプログラムの長さに合わせて設定してください。

つぎに，100行のＡ＝1を自分の設定したい音色の数に変えてください（音色が一つならＡ＝1，二つならＡ＝2というように）。

後は410行まで入力して，1000行から同じ形式で音色のパラメータを書いていくだけです。音色は＠1から順に書き換えられていきます。

後は普通のＰＬＡＹ文で結構です。

音楽について

自分では，この影の伝説はよくできていると思うのですが，やはりメロディの琴にLFOがかけられないということが最大の欠点と言えましょう（だれか66ＳＲのユーザーの方ＢＡＳＩＣでＬＦＯが使えるようになるプログラムを作ってください!!）。

♥　♥

終わりに

私は，まだ66ＳＲには発展性があるように思えます。だから，私は66ＳＲを見捨てたりしません。全国の66ＳＲのユーザーのみなさん共にがんばりましょう。





川野先生から一言

僕が5月号で発表した「音色コンバータ」を使ったプログラムがさっそく送られてきました。まだまだ66ＳＲユーザーはすてたもんじゃないですね。このプログラムもそのうちの一つで，日本調でなかなかきれいな「影伝」のＢＧＭです。音色は一つしか使っていないもののＰＳＧドラムがズンズンくるので合格点です。これからもがんばってください。

影の伝説のプログラム・リスト

```
1 CLEAR 10000,&HD000
10 '
20 '          LEGEND OF THE KAGE
30 '                  1988/ 4/ 17()
40 '
50 '               PROGRAM BY KIRIHITO OGAWA
60 '
70 WIDTH 40,25:CONSOLE,,0,0
80 LOCATE 9,11:PRINT"LEGEND OF THE KAGE"
90 '
100 A=1
110 DIM A(24),B(3,8):C=&HD4:RESTORE 1040
120 AD=&HEB36:IF PEEK(AD)=0 THEN 1100
130 FOR I=0 TO 250 STEP 25
140    POKE AD ,I MOD 256
150    POKE AD+1,C-(I>255)
160    AD=AD+2
170 NEXT
200 FOR C=0 TO (A-1)*25 STEP 25
210 READ AL:READ FB:A(24)=AL
220     FOR I=0 TO 3
230             FOR R=0 TO 8
240             READ D:B(I,R)=D
250             NEXT R
260       NEXT I
270   FOR I=0 TO 3
280     FOR R=-3 TO -1
290     IF B(I,8)=R THEN B(I,8)=4+ABS(R)
300     NEXT R
310  A(I+0) =B(I,8)*16+B(I,7)
320  A(I+4) =B(I,5)
330  A(I+8) =B(I,6)*64+B(I,0)
340  A(I+12)=B(I,1)
350  A(I+16)=B(I,2)
360  A(I+20)=B(I,4)*16+B(I,3)
370  NEXT I
380  FOR I=C TO C+24
390  POKE &HD400+I,A(I-C)
400  NEXT I
410 NEXT C
```

★サザエさんで，いつも事件が起こると必ずカツオ君が疑われる。よほど普段の生活態度が悪いのだろうか？（熊本県八代市・田村の現代文講義17才）……【編：編集部で，何かあると影さんが疑われるのと同じですね。】

```
1000 '
1010 '
1020 '
1030 '     AL  FB
1040 DATA  56, 15
1050 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1060 DATA  26, 15,  5,  0,  2, 30,  2,  3, -2
1070 DATA  29,  5,  4,  4,  1, 28,  3,  4, -3
1080 DATA  28,  4,  2,  2,  3, 26,  3,  1, -1
1090 DATA  31, 13,  3,  2,  1, 40,  3,  1, -3
1100 '
1110 T$="T132L16":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1120 A1$="V13@105EAB06EAB07DEFED06BAF05BA
1130 B1$="V13@1R3205EAB06EAB07DEFED06BAF05BA32
1140 C1$="V10L4@105E207B2
1150 A2$="05EAB06EAB07DEFED06T108BT82AT68FT42A.
1160 B2$="R3205EAB06EAB07DEFED06T108BT82AT68FT42A17
1170 A3$="T18005E8.06E8.07E2.R16"
1180 B3$="T18005R16A8.06A2..."
1190 C3$="T180V13R805B8.06B2..
1200 A4$="L16V1407ED06BA07D06BAFBAFEFED06B"
1210 B4$="L8V1202E03E02E03E02E03E02E03E
1220 C4$="L16R32V1407ED06BA07D06BAFBAFEFED05B32"
1230 FZ$="V13BV12B-V10AV9A-V8GV7G-V6FR64"
1240 FX$="V13AV12A-V10GV9G-V8FV7EV6E-R64"
1250 FY$="V13DV12D-V11CV1002BV9B-V7B-V6AR6403"
1260 F4$="03L64"+FZ$+FY$+FY$+FZ$+FY$+FY$+FZ$
1270 D1$="L16V907ED06BA07D06BAFBAFEFED05B
1280 E4$="L16V10"
1290 A5$="L8R406E64F64A16.FEF4A2
1300 B5$="02A03A02A03A02A03A02A03A02A03A02A03A"
1310 F5$="L32R4"+FY$+"R64R4"+FX$+"R64R4"+FY$
1320 D5$="L1603AB04C03BAB04C03BAB04C03BAB04C03BAB04C03B
1330 E5$="L8R406E64F64A16.FEFR16A  "
1340 C5$="L8R32R406E64F64A16.FEF4A2
1350 A6$="R8BAFE4R4R4R4"
1360 B6$="02A03A02A03A02F03F02F03F02F03F02F03F"
1370 F6$="L32R4"+FX$+"R64R4"+FY$+"R64R8L64"+FZ$+"R8"+FZ$
1380 '
1390 C6$="R32R8BAFE4R4R4"
1400 A7$="@12V1206AR407ER4R4"
1410 B7$="02F03F02F03F02F03F02F03F
1420 FV$="V13AV12A-V10GR64":FW$="V13CV1203BV11B-R6404":FT$="V1303DV12D-V11CR64
1430 F7$="R2L6404"+FV$+FV$+FW$+FW$+FT$+FT$+FT$+FT$
1440 C7$="@12V12R1606AR407ER4"
1450 A8$="@1R4V1406C64C+64D16.DEF405B4.06CE
1460 B8$="02D03D02D03D02D03D02D03D02D03D02D03D
1470 C8$="@1R4R32V1406C64C+64D16.DEF405B4.06CE16.
1480 D8$="04DEFEDEFDEFEDEFEDEFEDEFE
1490 A9$="F05B406E2R8"
1500 C9$="R32F05B406E2"
1510 B9$="02D03D02D03D02E03E02E03E02E03E02E03E
1520 '
1530 AA$="07E06B07D06ABFAD"
1540 BA$="02E03E02E03E02E03E02E03E"
1550 DA$="DEFEDEFEDEFEDEFE"
1560 CA$="R3207E06B07D06ABFAD16."
1570 FA$="L64"+FX$+FX$+"02"+FZ$+FZ$+"R4.V13DV12D-V10CV901BV8B-V7AV6A-03"
1580 AB$="06FED05BA806E8E4D64E64F16.A8"
1590 BB$="02F03F02F03F02F03F02F03F"
1600 CB$="R3206FED05BA806E8E4D64E64F16.A16."
1610 EB$="V10L1604DEFDE4AFEFA4"
1620 AC$="B807C806A8B8R2"
1630 CC$="R32B807C806A8B8"
1640 FC$="R2.03L32"+FY$
1650 DC$="06L8F8A8F8E8R4R4"
1660 EC$="L16D.R32D.R32E.R32E.R32F.R32F.R32E.R32E.R32"
1670 AD$="FED05BA806E8E4D64E64F16.A8
1680 CD$="R32FED05BA806E8E4D64E64F16.A16.
1690 ED$="DEFDE4AFEF32.R64F4"
1700 FD$="R2R8L64"+FX$+"L32"+FY$
1710 AE$="05AB06DE05A806E8E4D64E64F16.A8
1720 BE$="02E03E02E03E02E03E02E03E
1730 CE$="R3205AB06DE05A806E8E4D64E64F16.A16.
1740 FF$="L6403"+FY$+"L32"+FX$+"R64L64"+FY$+"03"+FZ$+"L32"+FY$
1750 '
1760 AG$="07E08E07D08D07F08F07E08E07D08D06B07B06A07A06B07B"
1770 CG$="R3207E08E07D08D07F08F07E08E07D08D06B07B06A07A06B07B32"
1780 FG$="R4L3203"+FZ$+"R64R4L64"+FZ$+FY$
1790 AH$="D08D06B07BE08E07D08D"
1800 CH$="R32D08D06B07BE08E07D08D32"
1810 AI$="07E08E07D08D07F08F07E08E07D08D06B07B06A07A06B07B"
1820 CI$="R3207E08E07D08D07F08F07E08E07D08D06B07B06A07A06B07B32"
1830 AJ$="D08D06B07BE08E07D08D"
1840 CJ$="R32D08D06B07BE08E07D08D32"
9990  '////////////////////////////////////////O P E N I N G
10000 PLAY A1$,B1$,C1$
10010 PLAY A1$,B1$,C1$
10020 PLAY A2$,B2$,C1$
10030 PLAY "B4","B4"
10040 PLAY A3$,B3$,C3$
10050 '////////////////////////////////////////M A I N - B G M
10060 T$="T148":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
10070 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
10080 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,    ,F5$
10090 PLAY A6$,B6$,C6$,D5$,    ,F6$
10100 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,    ,F7$
10110 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,    ,F5$
10120 PLAY A9$,B9$,C9$,D8$,    ,F6$
10130 '
10140 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,    ,FA$
10150 '
10160 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,    ,F5$
10170 PLAY A6$,B6$,C6$,D5$,    ,F6$
10180 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,    ,F7$
10190 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,    ,F5$
10200 PLAY A9$,B9$,C9$,D8$,    ,F6$
10210 '
10220 PLAY A4$,B4$,C4$,DA$,    ,F4$
10230 '
10240 PLAY AB$,BB$,CB$,    ,EB$,FB$
10250 PLAY AC$,BB$,CC$,DC$,EC$,FC$
10260 PLAY AD$,B4$,CD$,    ,ED$,FB$
10270 PLAY AC$,B4$,CC$,DC$,EC$,FD$
10280 PLAY AE$,BE$,CE$,    ,ED$,FD$
10290 PLAY AC$,BE$,CC$,DC$,EC$,FF$
10300 '
10310 PLAY AG$,BA$,CG$,    ,    ,FG$
10320 PLAY AH$,BA$,CH$,    ,    ,FG$
10330 PLAY AI$,BA$,CI$,    ,    ,FG$
10340 PLAY AJ$,BA$,CJ$,    ,    ,FG$
10350 GOTO 10080
```

PC-6001 mkII SR

★最近の編さんを見ていると，だんだんおかしくなってきているような気がしてならない。(大阪府岸和田市・セスナっ!!12才)……【編：さあ仕事だ，仕事だ。影：ほんとだ，おかしいぞ。つぐ美：どっちが!】



THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用

DRAGON SPIRIT（ドラゴン スピリット）

●エリア6●

Ⓒ㈱ナムコ

Nezukun

こんにちは

1月号のカルテットは打ち込んでくれたかな？　X68000買ってからしばらくいじくらなかったP6だったけどX68Kがぶっこわれて修理にだしたので久しぶりに作りました。

制作に当たってX68000用のドラスピ6面のBGM(YK－2氏)をかなり参考にさせていただきました。

さて，プログラムですが今まで使ってきたすべてのテクを満載したきゅーきょくのプログラムです。それを物語るかのような大量の音色数!!なんと3チャンネルしかないのに11種類もの音色を作りました。

P66SR 数々のテクニック

1．**エコー**…2チャンネル使ってやる有名なテク

2．**音色設定の拡張**…@1から@11まですべて変えました。これはP88SRやAVにもできないんだぞ！

3．**タイ**…Tコマンドでテンポを調節してタイを実現するP6でしかできない（する必要がない？）テクニック。

4．**デュアル・デチューン**…微妙にちがう二つの音色を重ねて演奏する。ポピュラーな言葉でいうと周波数ずらしである。

5．**シンセドラム**…YK－2氏のプログラムで有名になったテク。

6．**ソフト・エンベロープ**…PSGに絶対に必要なテク。ボリューム操作でなめらかな音にする。

音色について

なぜこんなにたくさんあるかというと，デュアル・デチューンに使うときのために似た音色のペアが三つ（つまり6個）あるのと，Qコマンドがないので音色自体のエンベロープを変えているからです。一応以下に説明を書いておきます。しかし，曲後半の「じゅー!!」という音は苦労したなァ，5時間もかけて作ったんです。

@1…イントロ専用の音色
@2&@3…二つペアでメイン・メロディの音
@4&@5…二つペアでエレピの音
@6…カウベル
@7&@10…二つペアで長めのメイン・メロディの音
@8…「じゅー!!」

GORRY先生より一言

これおすすめですよ。X68からの移植ですけど，66SRでここまでできるなんて，最高ですよ！

プログラムのほうですが，音色データ中のDETUNEですが，0を標準として，プラスは1～3，マイナスは5～7で，どちらも数値が大きいほど大きくずれるようになるはずなのですが，少しまちがっているようです。できる人は直してみてください。

DRAGON SPIRIT―エリア6―のプログラム・リスト

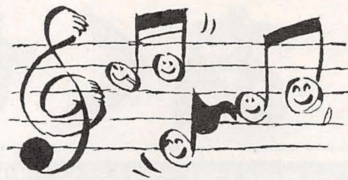
```
100 '  DRAGON SPIRIT STAGE 6 [ GLACIER LAND ]  Thanks -MDA- -STN- -ADD- -GKN-
110 '
120 '  PROGRAMED BY NEZUKUN=BONO-NK2-       Special Thanks I.Aramaki [ SEGA ]
130 '
135 CLEAR 8000
140 FOR K=0 TO 7:POKE &HEB36+K*2,&H20*K:POKE&HEB37+K*2,&HB0:NEXT K
150 FOR K=0 TO 10
160 FOR I=0 TO 24:READ D:POKE &HB000+I+K*&H20,D:NEXT
170 NEXT K
180 POKE &HEB46,0:POKE &HEB47,&HB1
190 POKE &HEB48,&H20:POKE &HEB49,&HB1
200 POKE &HEB4A,&H40:POKE &HEB4B,&HB1
210 '
220 DATA   3,113,  1,  1              :'  MAIN   [ E.GUITAR ]
230 DATA  24, 25, 24,  0
240 DATA  22, 22, 26, 26
250 DATA  13,  0,  0,  0
260 DATA   0,  0,  0,  0
270 DATA   3,  4,  4,  9,  56
280 '
290 DATA  12,  4,  4,  4              :'  MAIN   [ E.GUITAR ] DETUNE -
300 DATA  28, 28, 29,  0
310 DATA  16, 22, 28, 28
320 DATA   0,  0,  0,  0
330 DATA   0,  0,  0,  0
340 DATA   4,  4,  4,  3,  56
350 '
360 DATA 124,116,116,116              :'  MAIN   [ E.GUITAR ] DETUNE +
370 DATA  28, 28, 29,  0
380 DATA  16, 22, 28, 28
390 DATA   0,  0,  0,  0
400 DATA   0,  0,  0,  0
410 DATA   4,  4,  4,  3,  56
420 '
430 DATA   8,  4,  8,  4              :'  MAIN   [ E.PIANO ] DETUNE -
440 DATA  28, 34, 26,  0
450 DATA 159,159,159,159
460 DATA  13, 13, 13, 13
470 DATA   6,  5,  6,  4
480 DATA  19, 19, 19, 19,  61
490 '
500 DATA 120,116,120,116              :'  MAIN   [ E.PIANO ] DETUNE +
510 DATA  28, 34, 26,  0
520 DATA 159,159,159,159
530 DATA  13, 13, 13, 13
540 DATA   6,  5,  6,  4
```

★パソコンを持っていなくても，楽しく読めるから，とっても好きです。(静岡県田方郡・**大川祐仁13才**)……【**影**：少年ジ○○○ねー。パソコンがなくてもそりゃ読めるわさ。**編**：もう**ベーマガ**のことを言ってるんです。】

@9…ベース
@11…最後の1小節専用の音色

最後に

本物になるべく似せるために，音色切り換えだらけです。3チャンネルなのに4重奏に聞こえるのはなかなかよかったと思います。



```
550 DATA  19, 19, 19, 19,  61
560 '
570 DATA   1,  1,  7,  1            :'  COW BELL
580 DATA  43,  0, 18,  0
590 DATA  28, 31, 31, 31
600 DATA  15, 20, 22, 12
610 DATA   4,  4, 10,  4
620 DATA  86, 86, 86, 86,  4
630 '
640 DATA 118,114,114,114            :'  MAIN   [ E.GUITAR 2 ] DETUNE +
650 DATA  25, 25, 29,  0
660 DATA  16, 22, 28, 28
670 DATA   0,  0,  0,  0
680 DATA   0,  0,  0,  0
690 DATA   0,  0,  0,  0,  56
700 '
710 DATA   7,  0,  7,  0            :'  ZYU--
720 DATA  24,  0,  0,  0
730 DATA  24, 24, 24, 24
740 DATA   0,  0,  0,  0
750 DATA   0,  0,  0,  0
760 DATA   6,  6,  6,  6,  51
770 '
780 DATA   4,  2,  4,  2            :'  E.BASS
790 DATA  28, 34, 26,  0
800 DATA 159,159,159,159
810 DATA   9,  9,  9,  9
820 DATA  16, 16, 16, 16
830 DATA  87, 87, 87, 87,  61
840 '
850 DATA   6,  2,  2,  2            :'  MAIN   [ E.GUITAR 2 ] DETUNE -
860 DATA  25, 25, 29,  0
870 DATA  16, 22, 28, 28
880 DATA   0,  0,  0,  0
890 DATA   0,  0,  0,  0
900 DATA   0,  0,  0,  0,  56
910 '
920 DATA  12,  8,  4,  8            :'  MAIN   [ E.GUITAR 3 ] ENDING
930 DATA  31, 31, 31,  0
940 DATA  31, 31, 31, 31
950 DATA   0,  0,  0,  0
960 DATA   0,  0,  0,  0
970 DATA   6,  6,  5,  5,  58
980 '
990  A1$="@1V15L805 EE@6E4@1EE@6E4 @1DD@6E4@1DD@6E4"
1000 A1$=A1$+"   @1 EE@6E4@1EE@6E4 @1FF@6E4@1FF@6E4"
1010 B1$="@1V15L805 CCRCCR O4BBRBBR O5CCRCCR DDRDDR"
1020 '
1030 CZ$="O2AR16AA @6V1505E8 @9V1202 AA"
1040 CY$="O2BR16BB @6V1505E8 @9V1202 BB"
1050 CX$="O3CR16CC @6V1505E8 @9V1203 CC"
1060 CW$="O3DR16DD @6V1505E8 @9V1203 DD"
1070 C2$="L16@9V1202"+CZ$+CZ$+CY$+CY$+CX$+CX$+CW$+CW$
1080 C1$="L16@9V1202 AR16AA AR16AA AR16AA AR16AA BR16BB BR16BB BR16BB BR16BB"
1090 C1$=C1$+"     O3 CR16CC CR16CC CR16CC CR16CC DR16DD DR16DD DR16DD DR16DD"
1100 '
1110 A2$="@2V14L804 T=T1:A2T=T:E4AGAG4.E4D E1 FEDC403BGE"
1120 B2$="@3V14L804 R4A2.G1EDE2. R4FE4DC03B"
1130 AZ$="T=T1:A2T=T:E4A GAG4GE4D E1"
1140 BZ$="A1G1EDE2."
1150 A3$=AZ$+"FEDC402BGE":A4$=AZ$+"FEAG04C03B04DC"
1160 B3$=BZ$+"R8EEEFGFE ":B4$=BZ$+"R8F4.G4F4"
1170 A5$="@4V13L805   R8A4D4AG1R806C1.R2R8"
1180 B5$="@5V11L805 R4R8A4D4AG1R806C1.R4. "
1190 A6$="        05   R8A4D4AG1R806C405B-AGB-AFDFD4.06D2"
1200 B6$="        05 R4R8A4D4AG1R806C405B-AGB-AFDFD4.06D4"
1210 '
1220 CZ$="@9V1202 B-B-R8 @6V1505E8 @9V1202 B-B-B-B- @6V1505R8E4"
1230 CY$="@9V1202 B-B-R8 @6V1505E8 @9V1202 B-B-B-B- @6V1505R4E8"
1240 CX$="@9V1202 AAR8 @6V1505E8 @9V1202 AAAA @6V1505R8E4"
1250 CW$="@9V1102 AAR8 @6V1505E8 @9V1102 AAA8 @6V1505E8 @9V1102 A8 @6V1505E8"
1260 C5$=CZ$+CY$+CX$+CW$
1270 '
1280 DZ$="S0L8 M1000CR8M2500C4M1000CCM2500C4"
1290 DZ$=DZ$+"M1000CR8M2500C4M1000CCM2500C4 M1000CR8M2500C4M1000C16C8.M2500C4"
1300 D1$=DZ$+"M1000CR8C16M2500C8. M1000C8R16C16 M2500C16C16C8
1310 '
1320 CZ$="@9V1203 DDR8 @6V1505D4 @9V1203 DDDR16C8C#8"
1330 C7$=CZ$+CZ$+CZ$+CZ$
1340 CZ$="@9V1203 DDR8 @6V1505D4 @9V1203 DDDR16    @8V1501B4"
1350 C8$=CZ$+CZ$+CZ$+CZ$:CB$=CZ$+CZ$+CZ$+"@11V15L16 O2B-B-B-B-B-R8.O3CCCCC"
1360 '
1370 E2$="V1104L8 E2.R8ED2.R8DE2.R8EF2GR8FR8":E3$="E1D1E1F2G4F4"
1380 F2$="V1104L8 C2.R8C03B2.R8B04C2.R8CC2DR8DR8":F3$="C103B104C1C2D4D4"
1390 E5$="L203 V13AV12AV11AV10A       V13GV12GV11GV10G
1400 F5$="L203 V13FV12FV11FV10F       V13EV12EV11EV10E
1410 C$="V15C02V14BV12A#V10A03":F$="V15FV14EV12D#V10D":E$="V15EV14D#V13DV12C#
1420 E7$="V12L3204 A.R64A.R64RG2R8 A.R64A.R64RG2R8 A.R64A.R64RG2R8 L4AGFG"
1430 EB$="V12L3204 A.R64A.R64RG2R8 A.R64A.R64RG2R8 A.R64A.R64RG2R8"
1440 EB$=EB$+"V1103L32 B-.R64B-.R64B-.R64B-.R64B-.R8.. 04C.R64C.R64C.R64C.R64C.
1450 FZ$="V11L3204 F.R64F.R64RE2R8 F.R64F.R64RE2R8 F.R64F.R64RE2R8"
1460 F7$=FZ$+"L4FEL6403"+F$+F$+F$+"R16"+C$+C$+C$
1470 FB$=FZ$+"V1104L32 B-.R64B-.R64B-.R64B-.R64B-.R8.. 05C.R64C.R64C.R64C.R64C.
1480 '
1490 A7$=" @7V1304          C32C#32     T=T5: D1 T=T: 04@2V12L4AGFA"
1500 B7$="@10V1203          C32C#32     T=T5: D1 T=T: 04@3V13L4FEDE"
1510 A8$="V14L16 O3DEFDAEFD O4DEFDAEFD V13DEFD V12AEFD V11DEFD V9AEFD"
1520 B8$="V13L16 O3DEFDAEFD O3DEFDAEFD V11DEFD V10AEFD V9 DEFD V7AEFD"
1530 A8$=A8$+"O4 V13DEFDAGFEF2 O4F4E4F4G4"
1540 B8$=B8$+"O3 V12DEFDAGFEF2 O4F4E4F4F4"
1550 A9$=" @701L24V13 D2. @1003D#EF F#GG# AB L3204CC# T=T3: D1 T=T:"
1560 B9$=" @702L24V12 D2.        D#EF F#GG# AB L3203CC# T=T3: D1 T=T:"
1570 AZ$="O4L8 DFD T=T1: A2 T=T: L1605C804AG"
1580 AA$="@2V14"+AZ$+"T=T4: A1 T=T:"
1590 AB$="@2V14"+AZ$+"A1..          @11V15L1604B-B-B-B-B-R8.O5CCCCCR8."
1600 BA$="@3V13"+AZ$+"O5C804AG T=T6: A1 T=T:"
1610 BB$="@3V13"+AZ$+"O5C804AG A1. @11V15L1603B-B-B-B-B-R8.O4CCCCC"
1620 '
1630 D4$=DZ$+"M1000CM2500C4. C16C16M1000C M2500C16C16M1000C"
1640 DZ$="L8M1000C4M2500C4M1000C16C16R8M2500C4"
1650 D5$=DZ$+DZ$+DZ$+"M1000C4M2500C4 C16C16M1000C8 M2500 C16C16M1000C8"
1660 DW$="M1000C16C16R8M2500C4":DZ$=DW$+"M1000C16C16C16R16M2500C4"
1670 DY$=DW$+"M1000C16C16C16R16M2500C8C8"
1680 DX$=DW$+"M1500C16C16C8 C16C16C8"
1690 D7$=DZ$+DY$+DZ$+DX$
1700 DB$=DZ$+DY$+DZ$+"M800L16 CCCCM2500C4 M800CCCCM2500C4"
1710 '
1720 '
1730 T=162:T2=T/2:T3=INT(T*(16/45)+.5):T1=INT(T*(4/5)+.5)
1740 T4=INT(T*(4/11)+.5):T5=INT(T*(16/47)+.5):T6=T*(4/10)
1750 '
1760 T$="T=T:":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1770 '
1780 SOUND 7,49:SOUND6,4
1790 '
1800 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
1810 FOR L=1 TO 2
1820 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
1830 PLAY A3$,B3$,C2$,D1$,E3$,F3$
1840 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
1850 PLAY A4$,B4$,C2$,D4$,E3$,F3$
1860 '
1870 FOR I=1 TO 2
1880 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1890 PLAY A6$,B6$,C5$,D5$,E5$,F5$
1900 NEXT I
1910 '
1920 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
1930 PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E7$,F7$
1940 PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E7$,F7$
1950 PLAY A9$,B9$,C8$,D7$,E7$,F7$
1960 PLAY AA$,BA$,C8$,D7$,E7$,F7$
1970 PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E7$,F7$
1980 PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E7$,F7$
1990 PLAY A9$,B9$,C8$,D7$,E7$,F7$
2000 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
2010 NEXT
2020 END
```

★ドラクエⅢにあったらいいな～「つぐ美ちゃんの愛」。あったらいやだ～「影のヨロイ，Dr.Dの盾，ボツの剣」呪いがかかりそう。（群馬県前橋市・**中村秋夫15才**）……**【影：では，つぐ美ちゃんの愛を求めて来月まで…。】**

あくせすROOM

創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト

順位	作品No.	作品名	得票数
1位	5-29	減税討魔伝	291
2位	5-39	ONE-KEY BASKET BALL	282
3位	5-27	THE ADVENTURE	277
4位	5-33	RADAR SIGHT	271
5位	5-12	時には真珠のように	268

（4月18日現在の集計結果です）

影：今月のベスト・プログラマーは，かなりの激戦ですね。

編：それに今月は，旧型機種への投票が目についたなぁ。

Dr.D：今月も第1位は，ＰＣ-8001用のゲームに輝いた。ノーマル・キャラでも，なかなか味のあるゲームを作っているのがうけている要因じゃろう。

編：つづいてＸ1，ＰＣ-60ＳＲ，ＰＣ-88ＳＲ，ＭＳＸの順なのですが，今月は5位以下の争いもたいへんおもしろいですよ。

Dr.D：そうじゃな。ちなみに6位ＭＳＸ「スライム君」，7位ＦＭ-7「THE LABYRINCE OF VAGULLDIO」，8位ＪＲ-200「FORCE II」，9位PASOPIA「玉」，10位ＭＳＸ2「ARCHANGEL」の順じゃ。

影：ＪＲ-200やPASOPIAなど，投稿が少なくなってきた機種もがんばっていますネ。

読者のあくせすコーナー

○Hello！全国ゲームサークル連合と申します。ただ今，加盟サークル員を募集中。くわしくは下記の住所まで。

（〒047 北海道小樽市潮見台2-15-6 新目方・ＪＧＣＵ本部）

○GLIDEは，このたびセガ関係の活動をすることになりました。正確な情報をより早く会員のみなさんにお届けします。入会希望のかたは，60円切手を2枚同封のうえ，下記の住所まで。

（〒242 神奈川県大和市鶴間郵便局留・GLIDE入会希望係）

○Hi-Tech 9800では，会員を募集中です。興味のあるかたならどなたでも入会できます。くわしくは，往復ハガキで下記の住所まで。

（〒085 北海道釧路市愛国東1-35-4 斉藤方・「Hi-Tech 9800入会案内」）

○「それゆけパソコンクラブ」では，ＦＭ，ＰＣユーザーの会員を募集しています。クラブでは同人ソフトの製作や会誌の発行等を行なっています。興味のあるかたは，60円切手を同封のうえ，下記の住所まで。

（〒641 和歌山市雑賀崎1165 木野方「SOLPAS編集部」）

○5月11日～14日まで東京平和島で開催される「マイコンショー」に電波新聞社もブースをだします。くわしくはホットインフォメーションを見てネ。（編）

明日のSTAR PROGRAMER

「ウスノロ　マヌケ」
（千葉県松戸市・早瀬茂規）

「海原の決闘」
（埼玉県熊谷市・寺井　章）

「ＲＩＣＹ」
（東京都新宿区・BELPHA）

「ＴＲＯＮ」
（埼玉県川越市・高橋孝幸）

「ヘビーパンチャー」
（東京都豊島区・佐藤　一）

「クリスタル・リード」
（三重県津市・水貝健二）

「ＳＰＡＣＥ　ＳＨＯＯＴＩＮＧ」
（埼玉県熊谷市・滝沢一輝）

投稿ありがとう!!

小林裕之／橋爪　岳／中峯陸成／ＫＡＸ-ＲＩＶＡ／高昌雄希／中村佳仁／小川建一／丸山和己／佐久間伸夫／林田将治／西本英樹／七里　豪／Ｐ6は不滅だ！／山崎　進／重枝賢史／山崎貴司／湯原清吾／兼石雅彦／小西修三／島田敏秀／作田　瑞／佐々木賢臣／山本幸延／和田善明／中田譲二／松本憲彦／ズキ／佐藤　一／江原　仁／水貝健二／大浜淳司／常盤幸夫／浅野克博／根津義浩／下中順司／高橋一明／まき・ろうえる／川原保則／高柳浩次／羽柴宏之／高橋義典／佐藤秀継／勝負師／臼田尚志／谷　昌博／佐藤　豪／岩瀬伯友／今村　健／川畑　光／伊藤和隆／池上雅澄／石原　忍／幸嶋博俊／村崎裕一／深堀進一／岩田雅之／石田　学／大井隆広／はすらーすうとし／柳本　修／上村栄太郎／T. MAI／畠山和宏／能登光悦／松尾真臣／大西雅己／坂本博章／黒田俊雄／滝沢栄司／松山和樹／小川啓介／宮城良行／江頭　相／高橋孝幸／MIKKY MAUMAU／今村泰裕／市川真治／佐藤勝吉／加藤昌央／清野智弘／白井建夫／古澤宏道／BLACK-Hom／佐藤岳志／NIKOCHANGG／橋本勇気／根本　明／ＹANAGI／立花佳弦／山沢正裕／武藤尊裕／TWINCAM／佐藤祐紀／富ヶ原　聡／玉田　勉／佐藤史章／小野田健一／佐藤和寿／松久孝志／斉藤秀美／広田宗靖／おお！ぴいび♡／小松賢治／中原智博／熊谷樹範／白井建夫／ＥＭＧ／コンピュータ総合開発社／Leader／古賀政貴／香山裕一／大内英樹／重永龍也／湯前博文／桜場健二／藤村　和／高田清一／久羽　康／奥島善融／一色浩史／MJB／斉藤孝志／大元友紀／森内俊爾／大平正明／五十嵐克志／川口圭太／カンペー／平田朋広／早瀬茂規／沢田広正／安江信吾／角村哲也／寺井　章／滝沢一輝／小林浩二／門田暁人／湯崎　伸／Y. M. Y. A.／小川象治／佐藤　剛／藤山健二／あむーる／竹内和幸／テンチング・リッケンバッカー／岡野順一／白鳥　建／金子賢志／夢野雅幸／村上淳一／森井直哉／三宅雅宏／水島正敬／Pchan／原田吾／江波戸篤人／希望／もみ／平田省／江波戸篤人／希望／もみ

★まだまだたくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ！

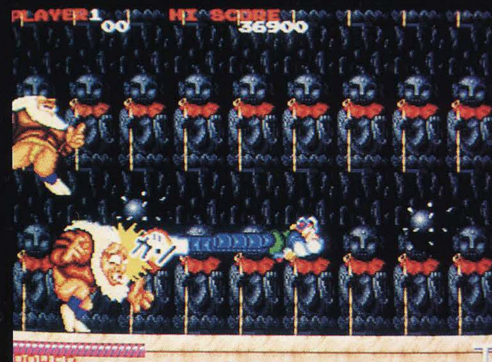
マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。







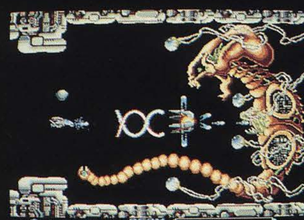














新コーナー開設

A FLAG OF THE WONDERLAND





★ PC-8801mkⅡSR (FA, MA, VA)
2 DRIVE ONLY
5"2D・2 PIECES

★ MSX MEGA ROM (RAM 16K) …… 4M ROM

★ MSX2 MEGA ROM (VRAM 128K) …… 4M ROM

PRICE ¥7,800



★ HYDLIDE BRONZE PACK
MSX MEGA ROM (RAM 16K)
…… HYDLIDE Ⅱ
…… HYDLIDE 3

SPECIAL SET PRICE ¥9,980

ON SALE!



▲SPACE SHIP MSX 2

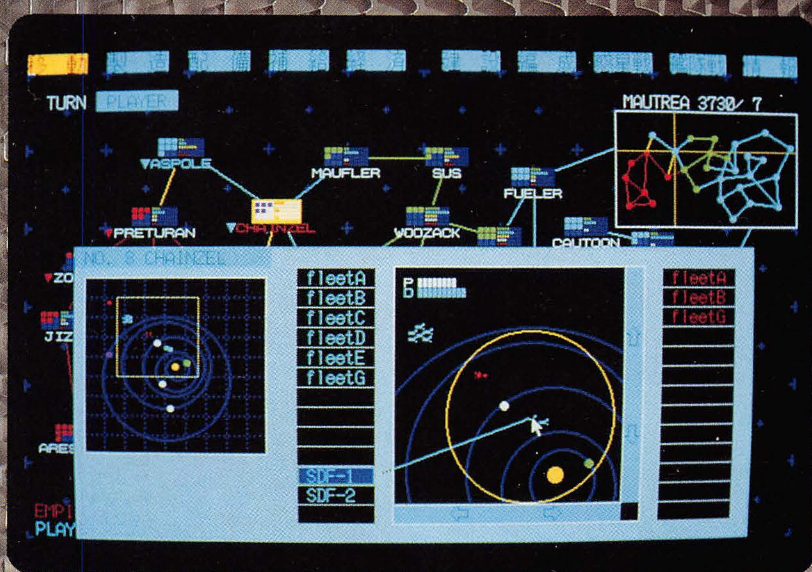


▲MAD DRAGON PC-8801mkⅡSR

T&E SOFT ®

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝



▲戦略を練るメインスクリーン

ウケてます。シミュレーションの新しい旋風(かぜ)

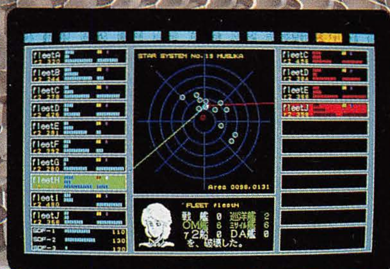
先般発売となりましたディーヴァ・ストーリー7〈終章〉カリ・ユガの光輝は、予想を上回る勢いで、その戦闘域を銀河全域に広めてまいりました。保守的なシミュレーションウォーゲームの分野において、私たちの提案した新しい試みが徐々に皆様に受け入れられてきたものと意を強くするとともに、共鳴していただいた皆様に感謝しております。

シミュレーションウォーゲームは大人のゲームです。でも、「夢を無くしたおじさんにはなりたくない」私たちはこのように考え、シナリオはもちろん、視覚的にも遊び心をふんだんに盛り込みました。小さなディスプレイの中に広大な無限宇宙を僅かでも感じとれればと、シミュレーションウォーゲームにおいては無駄とも思える部分にも力を注ぎました。

そしてもうひとつ「コンピュータで遊ぶのだからボード版にはないコンピュータの良さをひきだそう」そのために、私たちの持てるプログラム技術を惜しみなく投入しました。それが2種類の3－Dルーチンであり、人工知能でもあります。ウォーゲームにはつきもののヘクスも廃し、想定実座標によるシミュレート、そして最適化高速思考ルーチンによるスピーディーなゲーム展開は、コンピュータならではのものと考えます。

しかしながら、カリ・ユガの光輝は私たちにとっては初の本格シミュレーションウォーゲームです。そこには完璧という文字が存在するはずもなく、至らない部分も多々あるかと存じます。皆様からの率直なご意見ご感想をお待ちしております。1年先になるかとは思いますが、次回作に反映させていただくとともに、より充実したシミュレーションウォーゲームを安価にご提供できるよう努力してまいります。

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦隊指令官に任命可能。



▲人工知能艦隊戦



▼3D表示による惑星戦

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

PC-9801

PC-286シリーズ動作可。
●VM/VX…5″2HD…¥7,800
●UV/UX…3.5″2HD…¥7,800

絶賛発売中!

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

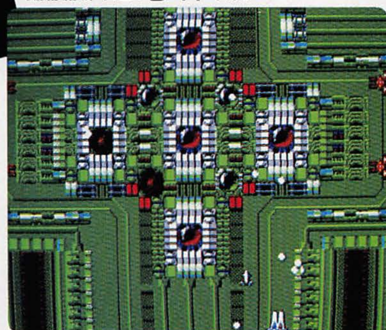
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

更に·S·U·P·E·R



創立5周年
記念作品

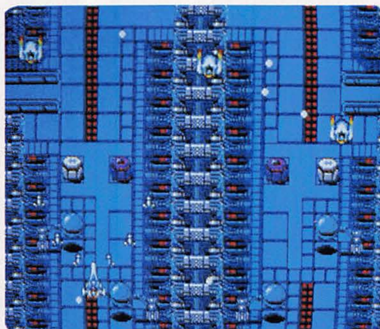
▲臨場感を盛り上げる迫力のアニメシーン



▲惑星ゾンデEプラント



▲惑星ゾンデ上空



▲超巨大惑星基地ソレイユ内部

X1スーパーレイドック

5″2D·2枚組 ¥6,800（1ドライブ作動可）

絶賛発売中!

- ★２人で共同出撃。２機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（もちろん１人でもプレイ可能）
- ★パイロットとコ・パイロットの交替ＯＫ！合体時の状況に応じて、一方がパイロット（操縦士）、もう一方がコ・パイロット（オプションウェポン操作）となります。
- ★オプションウェポンは11種類。ゲーム中にコ・パイロットの操作により、任意のオプションウェポンに変更可。このオプションウェポンは１人プレイ時でも使用可能。
- ★シールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーを採用。２機の合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。そして、このドッキングエネルギーは２機が分離している間に増加。
- ★ネオ・ストーミーガンナーは、スピードを３段階に調節可能。
- ★ステージ数は14。高速スクロールステージあり。
- ★640×200ドットの高解像度により、ＭＳＸ２のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）。オープニング、エンディングはもちろん、各種アニメーションを挿入。
- ★ＢＧＭはＰＳＧをフルに使いきった16曲。そしてＦＭ音源対応の、高感度ステレオサウンド。
- ★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- ★当然ジョイスティックにも対応。



最強のCGツール。

ピクセル2がグレイドアップして新登場!



- ★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（３モード対応）。スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
- ★グラフィックエディターは、ピクセル２と同様、スクリーモード５（256×212ドット16色）とスクリーンモード８（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
- ★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。
- ★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用された T&E の最強ＣＧエディターです。

●ＭＳＸマークはアスキーの商標です。

ピクセル２をお持ちで２ＤＤのディスク装置をご使用の方に、現在、ピクセル３へのバージョンアップサービスを行っています。
詳しくは、T&E ソフトまでご連絡ください。

MSX2
RAM64K
VRAM64K
VRAM128K
3.5″2DD ………¥6,800

好評発売中!

Pixel 3
ピクセル
MSX２用CG製作ツールボックス
C 1987 T&E SOFT

T&Eマガジン No 17 請求券 ヘーマガ6月号

87総合カタログ 請求券 ヘーマガ6月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）



T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770



やきもち焼きで
早とちりで
泣いたり
怒ったり
だけど
その女(ひと)が
微笑(わら)うと
…おれは
最高に
しあわせ
なんだ…



■新発売■

■PC-88SRシリーズ■
■PC-98シリーズ■
¥7,800
■X1シリーズ開発中■
■MSX2、X68000開発予定■

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナル ポストカード付●
●オールカラーディスクラベル&エンベロープ ●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル
0593-53-3611

〈通信販売〉通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の
送料サービス 上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC
Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

世紀末を
震撼
させて、
いま、
何かが
始まる…。

音楽
すぎやまこういち

プログラム
BROKEN HEART

デジタイズ・グラフィック構成
大田 貴

5月中旬

悪魔の封印が
解きはなたれる…。

対応機種

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA
■PC-8801FH/MH
■PC-8801mkⅡSR/TR/MR/FR
《V2モード2ドライブ専用》

ステレオFM音源
(サウンドボードⅡ)対応
5インチディスク版4枚組
¥8,200

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ANGELUS

アンジェラス～悪魔の福音～

神秘体験

これがネオ・オカルトAVG!!

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。



プロローグ

西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ヘルーにてヒラミット移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである 全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態!検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?
翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロントンに戻ってくるのたか、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである
この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!



●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!
●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!
●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で一〇〇〇枚をこえた!!
●土器手司（ダーティーペア）描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック（アニメ処理）。シーン数は100枚以上!

アプリシエイションシステム

ゲームを解きおえた方へ…
何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを搭載しました。

スタッフ

キャラクターデザイン 土器手司　脚色 宮島靖







PLAJATOR 近日発売

プラジェータ

◆スタッフ ●プログラム／茂木健一●シナリオ／スーパーソニック、高橋昌也●グラフィック／佐山善則、真島真太郎、正木範和●サンクス／Mプラン●音楽／すぎやまこういち



マルスへの挑戦

●完全アニメーションで繰り広げられる衝撃のバトリングモード!
●それぞれ得意攻撃をひっさげた個性的なライバルが20機以上登場!●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるポップ感覚のオリジナル音楽全20曲以上!

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)5インチディスク版3枚組(2ドライブ専用)¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用・5インチディスク版3枚組¥7,800

模型屋
模型屋で新しいパーツを買って、君の「ラウンド・ギア」をパワー・アップしよう



セットアップ
試合前に君の「ラウンド・ギア」をセットアップ、敵に合わせてうまくパワーを配分しよう

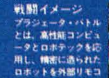


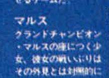
戦闘イメージ
プラジェータ・バトルとは、高性能コンピュータとロボテックを応用し、精密に造られたロボットを外部リモコン操作によって格闘させるゲームだ。



マルス
グランドチャンピオン・マルスの座につく少女、彼女の戦いぶりはその外見とは対照的にハートだ。







MSX2版がそろいぶみ!!
ようこそ!!エニックス・ワールドへ!!

おまたせしました!!
MSX2版 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
5月中旬発売!!

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II
ドラゴン クエストII 悪霊(あくりょう)の神々(かみがみ)

スタッフ
- ●モンスターデザイン・鳥山明
- ●シナリオ・堀井雄二
- ●音楽・すぎやまこういち
- ●プログラム・㈱チュンソフト
- ●企画制作・㈱エニックス

プロローグ

ある日、ここローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士が、たどりついたのです 「ローレシアの王様!大神官ハーコンの軍団が、我がムーンブルクのお城を‥!ハーコンは、まがまがしい神を 暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアも ローレシアも‥ う‥、うくっ!」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました 邪神の使徒・大神官ハーコン! 彼のため平和が、乱されようとしているのです ローレシア国王は、若き王子に命じました 「王子よ そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者 その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーコンを打ち滅ぼしてまいれっ サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず 彼らを見つけ、仲間にするがよい ゆけ、王子よ!」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです あなたの旅は、再び、はじまったのです

- ★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
- ★個性豊かなモンスターが80数種類!!
- ★登場人物200人以上!!
- ★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
- ★便利なアイテム60種類!!

MSX 2メガROM (RAM16K以上)¥6,800 **絶賛発売中!!**

GANDHARA(ガンダーラ)
(仏陀の聖戦)

シナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

- ■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800
- ■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用 5インチディスク2枚組 ¥7,800
- ■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用)2ドライブ専用 3.5インチディスク2枚組 ¥7,800

ワールドゴルフII

- ●アマチュア・国内プロ・世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く めざすは、世界トッププロだ
- ●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール!トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!
- ●ホールの弾道にあわせたスムーススクロール ズームアップ機能付
- ●賞金制度と資格制度あり

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

- ■PC-8801FA/MA
- ■PC-88VA、PC-8801FH/MH PC-8801mkIISR/FR/MR/TR 5インチディスク版2枚組 ¥7,800
- ■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応) 5インチディスク版(2HD) ¥7,800
- ■PC-9801UV/U(FM音源対応) 3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
- ■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用、2ドライブ専用) 3.5インチディスク版2枚組 ¥7,800
- ■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800

販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

将軍

古代ケルト族の謎！
ライトマスターの秘密を探れ。

dexter soft

DRUID
ドルイド

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！



ND-08MR MSX2 MEGA ROM
MSX 2 専用（メガROM版）16KB

定価6,800円

近日発売予定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



息を飲む。これがラスベガスの駆け引きだ。

コントラクトブリッジとは、まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2〜Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。

水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。

ザ・ラスベガス　ND-21FD

PC-9801シリーズ(FD版)発売中
X68000新発売　各9,800円

ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー

世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか!

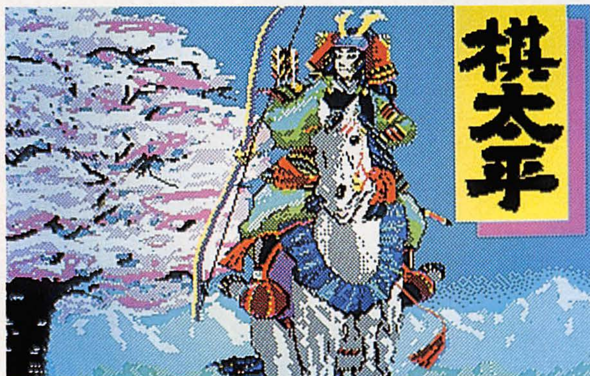
dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)
開発元 **株式会社 システム・ビット** 〒176 東京都練馬区中村北1-5-9 第2永崎ビル4F

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

学習機能タイプ対局将棋 棋太平

⬇彼が「成長型」?思考ルーチン"棋太平"です。彼のおかげで、同じ手で何度も勝つなんてこと、できなくなりました。





対局後、「棋譜」を選び、連続送りで自動的に、打つ手を見ています。



対局中です。

GS 051	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥6,500	CZ−800は、要G−RAM カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 052	X-1/turbo シリーズ	CT ¥4,500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6,500	MZ−2000は、要G−RAM1、2、3、グリーンモニター使用可 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4,500	
GS 055	PC−8801 全シリーズ	5FD ¥6,500	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC−8801 全シリーズ	CT ¥4,500	
GS 057	MZ−2500	3.5FD ¥7,000	カラーモニター使用 ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 061	FM7/77/AV	3.5FD ¥7,000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対比
GS 062	FM7/77/AV	5FD ¥6,500	
GS 063	FM7/77/AV	CT ¥4,500	
GS 064	PC−9801 シリーズ	5HD ¥7,000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブは純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応 漢字ROM必要。
GS 065	FMR−50	5HD ¥7,000	
GS 066	PC−9801 シリーズ	5DD ¥7,000	
GS 067	PC−9801U シリーズ	3.5DD ¥7,000	
GS 068	FMR−60	5HD ¥7,000	近日発売
GS 069	PC−98LT	3.5DD ¥7,000	
GS 070	FMR−30	3.5DD ¥7,000	

戦慄のアドベンチャー

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。



HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

Re Birth リ・バース

今までにないストーリー展開、手描きのフルカラーグラフィックであなたを異様な世界へ引きずり込みます。

本当にこの城なのか？

そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中、ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今その城が目の前にある。その錆び付いた大きな門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。

失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM7/77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1/turboシリーズ
¥7,800

FM音源対応

コンテニュー機能付！　同時二人プレイOK！





イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた搭は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても搭を脱出しなければならない。

PC9801 シリーズ

PC8801 シリーズ

大好評発売中

★ザ・リターンオブイシターは下記で使用できます。

GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか。



X1 turbo (MODEL10を除く)
専用パソコン通信ソフト

オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。

日本語入力は文節変換で

フロントプロセッサにJET-CORE™を採用して、ラクラク通信。

150〜9,600bps対応
¥9,800

10回線!!2400/1200/300bps自動識別!!（登録料¥3,000会費無料）

SPS-NET

SPS-NET入会方法
* メモ紙に次の項目を書いて下さい。
  住所　氏名　電話番号　年齢　職業　希望パスワード
  ペンネーム　自己紹介　システム構成
* 60円切手を添えてSPSまでメモ紙をお送り下さい。折り返し案内をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として登録致します。

● GUESTアクセスは無料ですので一度覗いて見てはいかがでしょうか？

TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)



㈱マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字町の内5-3☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804 (GII, GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ビー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

パートナーショップ—— キャリーラボ・マイクロキャビン ——

エグザイル **7月発売**
■PC-8801 R/H/VA
■PC-9801 シリーズ
■MSX2　各8,800円

XZR エグザイル
破戒の偶像

イスラムの謎、隠された史実が蘇る。

アクション・ロールプレイング・ゲーム　世界を動かしているのは誰だ? 超大国たる米国かソ連か? それとも東西両陣営のポリティカルパワーか? 否、表面に出ている国々、政治家は踊らされているだけではないのか? その背後には何があるのか? 史実の向こうに透けて見える影に憑かれた時、我々のプロジェクトは始動した。エグザイル……この単語の中には人類の過去が、未来が隠されている。全世界的なスケールで圧倒する革新のシナリオ、エグザイル。時を待て!

EXPRESS
ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ!
第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。今後も随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。

MSXはアスキーの商標です。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Renovation……それは、革新的であること。常に時代を見つめ、新しい*Game*を創造してゆく。クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、さらに決意をかためた日本テレネット。*Renovation Game*は、そんな日本テレネットの新しいテーマです。

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

資料請求券 BASICマガジン ⑥

獣神ローガス

ROGUS

好評発売中！
PC9800シリーズ
〔384Kバイト必要〕
定価7,800円
X1シリーズ
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中

作戦シーン



左のマップで状況確認、右のコマンドを使ってゲーム進行。レベルアップすると武器が追加されたり、弾数、攻撃力、射程がアップしたりするぞ！

戦闘シーン



戦闘には士気ルールがあり、敵・味方ともにその何%かをつぶされると自然に撤退してしまうので、気をつけて。ミサイルランチャーをはじめとする多彩な武器と多数入り乱れてのハデハデな戦いを乗り越えろ！

★ソフトウェアスプライトによるフルカラーの重ね合わせを実現した、緻密な画面処理。
★自機（プレーヤー機）を中心とした、多数対多数の戦闘シーン。
★スーパーリアルなメカグラフィックスとトップレベルのアニメーション処理。
★地上マップ上のベースの攻防を軸とした、ゲーム進行。
★FM音源対応による、緊迫感あふれるオリジナルBGM。
★従来のタマよけシューティングゲームとは一線を画する、重厚なメカバトルシーン。
★多彩な武器。
★レベルアップシステム。

主題性！ 集大成！ したいぜ！



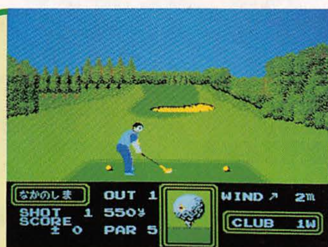
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
（営業所）TEL 0424-87-8631

ファミリーコンピュータTM用カセット

namcot

ゴルフは、あたまだ。

ナムコクラシックを、やってみるといい。ゴルフは、頭だ、おつむだ！
今、ナムコ隊は、ただの3号をプロプレイヤーに上達させようと特訓中。



4メガソフトは興奮しちゃうだろ、3号！
とにかく、とんでもなく、画面が、きれい。コースの状況も一目瞭然。4メガソフトの忠実シミュレーションは、生でやってる感じに近い。興奮しちゃうだろ！

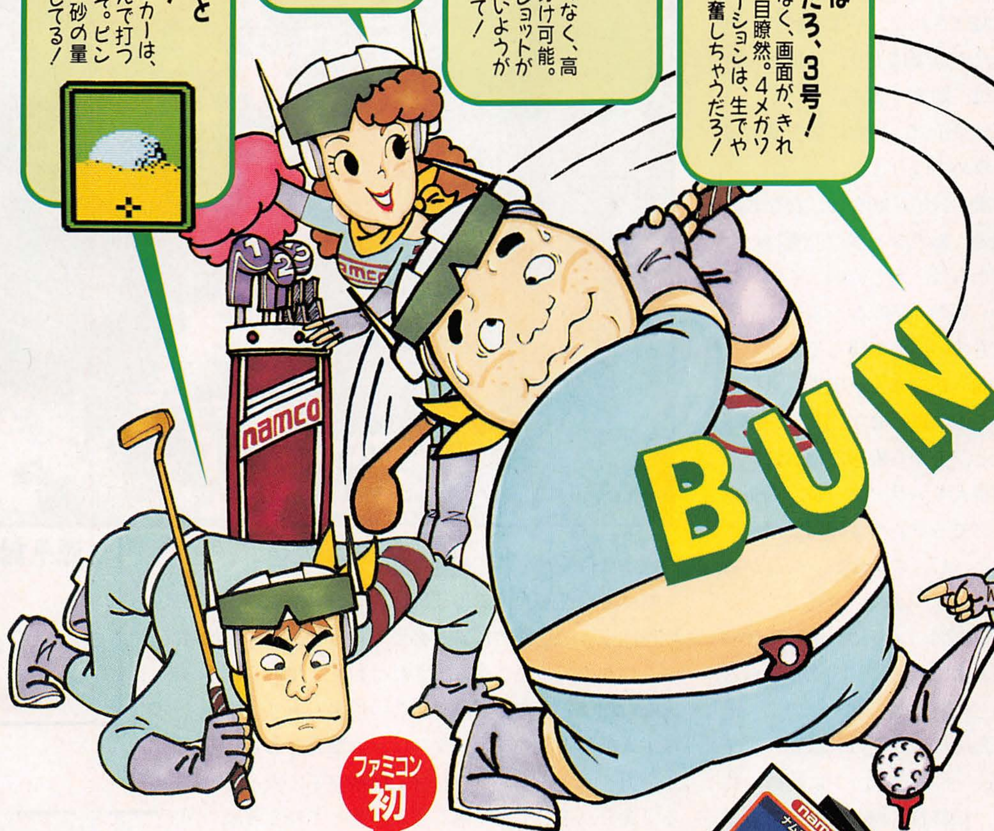
頭は何のためにあるんだ、3号！
フックやスライスだけでなく、高い球も、低い球も打ち分け可能。状況によって、いろんなショットが考えられるから、頭の使いようがあるって訳だ。考えて打て！



つっぱらないで、キャディさんに聞いて！
次のショットのアドバイスとか、残りの距離とか、絶対にキャディさんに聞くことよ。聞かないでやったりすると、途中に池なんかあったりして大変なんだから！

砂にも頭を使えと言ったろ、3号！
グリーンまわりのバンカーは、砂をどれだけ巻きこんで打つかも調整できるんだぞ。ピンまでの距離を考えて、砂の量を決めろ。プロも、そうしてる！





ファミコン 初

4メガソフトには、かなわない。まったく、すばらしいシミュレーションで、お父さんもビックリ。







新 発 売
5月27日／¥5,900

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話（03）445-6111
大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

超大型キャラクターが空を
魑魅魍魎が跋扈する鎌倉
ナムコの意欲作品をX6800



『源平討魔伝』ゲーム解説

未来永劫に続くかと思われた，源氏と平家の血みどろの抗争のため，国は乱れ，怨念は地に満ち，昼夜を分かたず死霊，生霊の跋扈する時代のお話です。

源の頼朝ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平の景清が，天帝の命を受けた安駄婆により，地獄から甦るところから，ストーリーは，始まります。

平家の怨念を一身に封じ，景清は，鎌倉に居を構える頼朝を滅ぼさんと，国々を攻めのぼります。

待受けるのは，義経，弁慶，琵琶法師など，おなじみのキャラクターに加え，餓鬼，鬼姫など多数の魔物たちです。魔力を秘めたこの者たちは，たとえ倒しても『これで勝ったと思うなよ……』等の不気味なつぶやきをもらしながら消え去りはするものの再び登場してきます。

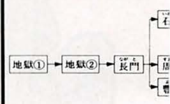
ゲームは，原則的に右方向へ進みます。出雲，京都などの国をクリアすると，次の国に進めます。国によって，画面は通常の「横モード」と，上から眺めた感じになる「平面モード」，それに超特大キャラクターが，画面を所せましと登場する「ビッグモード」の3種類に設定されています。地獄を含めると，47もの国(ステージ)があります。

源平討魔伝はステージマップ図のように，鎌倉時代の国々がステージになっています。ステージをクリアするには，魔物や義経，弁慶などの敵を剣で倒しつつ，一定の距離を進むとあらわれる鳥居に入らなければなりません。図からもわかるように，一つのステージに複数の鳥居が存在するところもあり，最終目的地の鎌倉までたどりつくには，いくつかのバリエーションも楽しめます。

鎌倉で待受けている頼朝を倒すには，ゲーム・スタート時に安駄婆が告げるように「八咫鏡」「草薙剣」「八坂瓊曲玉」の三種の神器が必要です。これ等の宝物は，いくつかの国のどこかに隠されており，ルートによっては鎌倉につくまでに手に入らない場合もあります。

主人公の景清のステータスは，攻撃力である「剣」，生命力を示す経本のロウソクで画面左下に表示されている「命」，そして命が無くなると落とされる黄泉の国で『地獄の沙汰も銭しだい』と蘇生の役にたつ「銭」の三

源平討魔伝



源平討魔伝



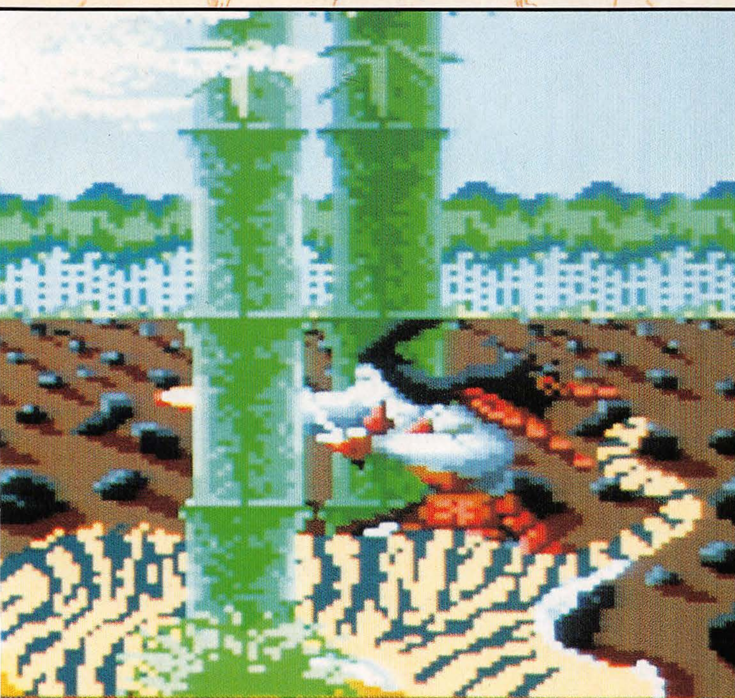


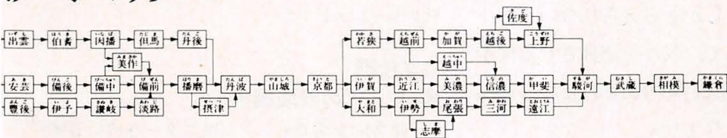


3モードに展開する，日本美あふれる画面

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

跳び宙を舞う
時代を舞台に繰広げられる
0に再現!





つがあります。これらは敵などを倒すと出現する，紫，緑，青，茶色の玉を集めることでアップさせることができます。また，ボーナス・ステージで大量に集めることも可能です。

源平討魔伝は，いわゆる〝アクション・ゲーム〟のジャンルに属するゲームですが，アイテムを集めたり，主人公の生命力や，武器（剣）の攻撃力を高めたりするＡＶＧやＲＰＧ的な要素も持っています。

このゲームの魅力は，様々なゲーム・システムの面白さにもありますが，1ドット単位で細かく，しかも緻密に設定された，ゲーム・バランスにあると言えるでしょう。

はじめてプレイする人にとっては，息もつかせぬスリルと迫力が，京都あたりまで辿りつけるようになった人には次々に解明できるようになるアイテムの持つ能力とその存在理由が，頼朝と対決できるほど成長した人にとっては小憎らしいまでに配慮された理不尽さのない位置・当り設定が，このゲームの奥深さを物語ってくれるでしょう。

そして，グラフィックスとキャラクター，効果音，肉声サンプリング，ＢＧＭが一体となって創りあげる平家復讐絵巻の世界にいつしか浸りきっているはずです。

個別の音楽作品としても十分に楽しめるMUSICのみの演奏モードや，キャラクター・テスト・モードなど，マニアの皆さんにも満足していただける機能も満載しました。

平家復讐絵巻
源平討魔伝
FOR X68000 絶賛発売中

源平討魔伝for X68000 5インチディスク版 標準価格7,800円
源平討魔伝for X68000 5インチディスク版 オリジナルジョイスティックXE-1PRO付 標準価格15,800円 限定発売
各パッケージには卓上のぼりが付いています。

dp マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリット for X68000

我がままですが，発売を5月以降に延期させていただきます。

永遠の名作，『ゼビウス』以来2作目の縦スクロール・シューティング・ゲームとして，1987年初夏，ナムコから発売された『ドラゴンスピリット』は，その驚異的な難易度の高さで，プレイヤーの全9面クリアへの意欲をかきたて，ビデオゲーム業界に大きな話題をふりまきました。

私達DEMPAマイコンソフト開発室のスタッフは，幸いにして，我々の良きアドバイザーでもあり，ゲーム・バランスに対する厳しい指導者でもある，EXCHANGER氏の完璧なプレイにより，一早くこのゲームの全貌を見聞きすることができました。

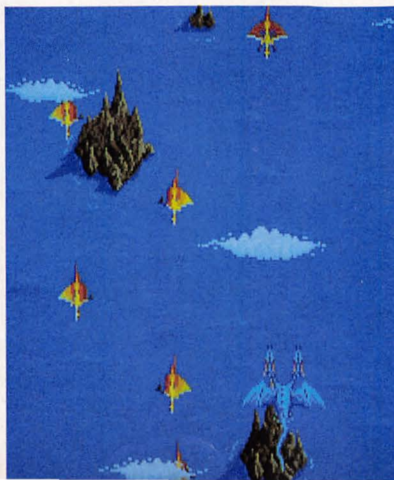
ゲームの難易度はともかく，我々を圧倒したのは，まるで映画を見ているように目の前に展開する，キャラクターと背景が織りなす，画面からこぼれんばかりにあふれでてくる華麗なグラフィック，そして聴く者を魅了せずにはおかない，ミュージックとサウンドでした。

ステージごとに展開される数々の冒険。その一つ一つに，見る者の想像力を刺激する何かが潜んでいるかのように，脳裏には，ストーリーが浮かんでくるほどの，強力なメッセージが込められたゲームだと我々は感じたのです。

幸いにして，我々の手には，X68000という，このゲームにチャレンジのしがいのあるハードがありました。

ともすれば反射神経や感覚的な面に訴えるゲームとしてしかとらえられないリアルタイム・ゲームで，我々を感動させる何かが，これほど強烈に浮彫りにされている作品はそう多くはありません。

もし可能なら，一人でも多くの人に，この感動を伝えることができたら……これが我々のささやかな，大きな開発のテーマでした。



まことに勝手ながら発売時期を少しズラさせていただきます。より忠実なゲームの再現と，家庭で楽しんでいただくソフトウエアとしての要素を盛込むために，もう少し時間をいただきたいのです。よろしくお願いいたします。

主な仕様

■3モードの画面選択

1 縦方向全画面モード（モニターを縦にしてプレイする，マニア向け，オリジナル完全再現モード）
2 縦方向縮小画面モード（モニターは通常に使用できるが，天地方向を基準とするため，全体画面は小さくなる，標準モード）
3 横方向拡大モード（2の画面を左右方向に，強制的に拡大して，全画面に表示させるモード。キャラクター等も横長になる）

■完璧なミュージック，サウンド再現

外部ステレオ接続または，ヘッドホン使用に合わせて調整してありますので，パソコン内蔵スピーカのみでは完全再現はできません。

■デモプレイ・モード（予定）

スーパー・プレイヤーによる。華麗なテクニックを満喫できるものです。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

THE CURSE OF



事は，神のみの存在する天界から起こった。

天界ではアポロンを次いで神々の司となる王位継承者としてマーキュリー，ビーナス，アース，マーズ，ジュピター，サターン，ウラヌス，ネプチューン，そしてプルトの名が挙げられていた。事もあろうに，王の座を目の前にした神々の間で，その地位を争う戦いが勃発してしまったのだ。

地をも揺るがすような闘争が繰返され，神々自身も，天界も荒廃の極みに達した。そして，王座には既にその風貌すらも，かつての神としての存在を否定するかのように醜く変り果てた，邪神〝マーズ″の姿があった。

その邪な欲望を満たすために地上界の支配をも企んだ邪神〝マーズ″は，目の前に傷付き横たわっている8人の神を次々に石像に変え地上界へと放り出したのであった。

かつて歓びと豊饒をもたらしていた神々が消え去り，邪神のどす黒い欲望の影に覆われた地上には，飢えに苦しみ，我がもの顔にうろつきまわる魔物や魔生物に怯える人々がいた。ある日のこと，一人の少年が半ば土に埋もれ草に覆われた一体の石像を発見した。

その石像こそ，地上界にマーズの手によって打ち捨てられた8人の神の一人，アースの変り果てた姿だったのである。

人々は，やがてこれを崇め，1日も早く元の心安らかに日々の営みのできる世界に戻ることを願って祈りを捧げるようになった。

それは，いつものように，恐怖に支配された暗黒の夜が明け，人々が石像の前にぬかずき一心に平安を祈っていたときに起こった。突然石像が輝きはじめ，うろたえ逃げまどう人々の前に神神しい本来の姿に戻ったアースが甦ったのである。

アースは，平れ伏す人々と援助の手をさしのべてくれたその地の王に向かって話はじめた。

「あなた方の願いと祈りが私を邪神の呪縛から解放してくれた。地上にあって神としての力を奪われた自分ではあるが，いずこにかある7体の石像を見出だし，それを救出し，邪神マーズを倒して平和を取戻すつもりだ。」

かくして，アースの冒険への旅立ちとなったのである。









このゲームは九つの国を舞台に展開されます。

一つの国に必ずあると伝えられる謎の地下洞窟，プレイヤーを助けてくれる数々のアイテム，壮快感のある体当り戦闘シーン，重要な情報を教えてくれる村人達と，見せ場はタップリ。

アドベンチャー的要素を重視し，めんどうなレベルアップやお金かせぎ作業はありません。国と国の間はワープ路でつなぎアクション的なスピードで楽しめるARPGにしあげました。

4段階調整付きの高速4方向スクロール，PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。



マーズ
for X1シリーズ/turbo
5インチFD/テープ
近日発売!!



Issural～The Story of Calvan～ for X1開発快調

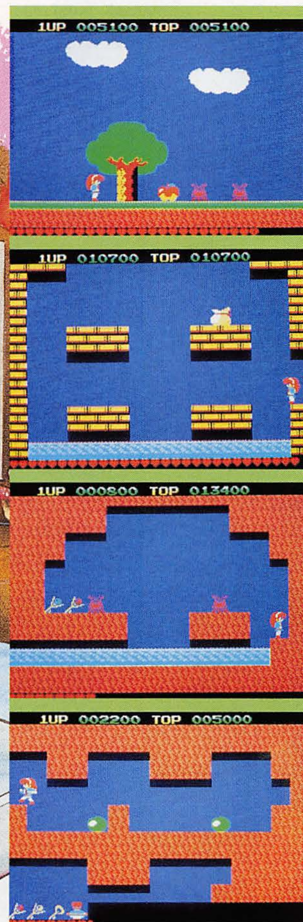
伝説の昔，創世の神イシュラルより贈られし
魔法の石〝カルヴァン″
カルヴァンを受けし者，この世の王となる。
初代国王亡き後，カルヴァンを受けんとする者，
二人現わる。
統治官ウェールズ，そして魔法使いファラド
二人の対立を期に国は別れ
神イシュラルの裁きがくだる。
月と太陽の重なる時，カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

失われた魔法の石カルヴァンを取戻すべく，あなたは信頼のおける3人の仲間を連れて旅にでる。物語が進むにつれて明らかになる謎。その全てを解き明かした時，あなたは神イシュラルに会うことがかなうだろう。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

アスレチックアドベンチャーゲーム「ソフィア」

大好評発売中





ちょっと風変わりなゲーム『ソフィア』がMSXバージョンで発売になりました。どこが風変わりかというと……早い話が“アスレチック・アドベンチャーゲーム”なのです。

主人公は，可愛い女の子『ソフィア』。襲いかかってくる敵キャラクターなんかは，ジャンプでかるーくかわしちゃう元気ものです。恐ろしいトラップもなんのその。うっかりハマりこんでしまったパラレル・ワールドから脱出するため，元の世界に戻るのに必要な“クリスタル”を求めてガンバります。

ファイト！ファイト！ソーフィーア！

総面数150もの広ーいマップと，ノリのよいBGM，そして誰にでも楽しめる，ゲーム設定が自慢のDEMPA オリジナル・ゲームです。

このゲームをプレイすると，元気になります。

Parallel World Tripper Sofia ソフィア

for MSX/2 16K以上 (メガROM) 標準価格5,300円

㊟ナショナルCF-3000には対応しておりません。

好評発売中

MZ-1500版	QD	4,800円
X1シリーズ/turbo版	5FD	6,200円
	T	4,100円

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

起て!竜戦士。翔べ!超能力戦士。

アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」そのストーリー性と雰囲気をここに再現.!!

FM77AVの持つ機能と性能をとことんまで追及し，アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」の名に恥じない仕様で，皆様にお届けすることができました。「垂直斬り」、「かぶと割り」、などの基本テクニックはもちろん，「ファイヤー・ボール・シールド」など，オリジナルのアーケード版そのままのテクニックが使える，キメ細かい内容は，きっと御満足いただけることでしょう。グラフィックとサウンド表現力は，ハードに負うところ大ですが，開発室の持てるノウハウすべてを注ぎこんで移植版としては，最高の仕上りとなりました。心ゆくまでお楽しみください。





ドラゴンバスター ©株式会社 ナムコ



FM77AVドラゴンバスター
3.5インチFD版 標準価格6,000円

あの,セガ体感ゲームスペースハリアーが,今キミの部屋へ…。

好評発売中

銀河系の遥かかなた，ここドラゴンランドは，平和と愛に満ちあふれた，地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により，その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に，正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノセカイノ ヘイワヲ トリモドシタイノダ!イソイデ クレ! ハリアー!」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは，ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え，ハリアーは前進を開始した。走れ!翔べ!撃て!スペースハリアー!





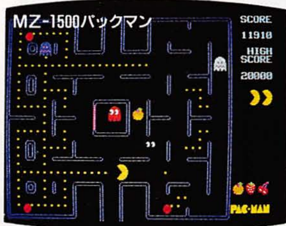
スペースハリアー ©SEGA 1985



FM77AVスペースハリアー
3.5インチFD版 標準価格7,500円

遊気凜凜 マイコンソフト

ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。
パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

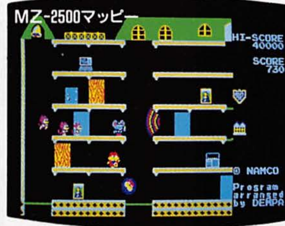
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。（PC-8001Nモード版をのぞく。）

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ（2D）……各定価6,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ・定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- FM77AV 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

ラクション機能が付いています。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟＋αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

このゲームもナムコが創りだしたゲームを革新させた作品です。縦スクロールと空中、地表の2次元でプレイする同タイプのゲームはたくさん発表されましたが、いまだにゼビウスをしのぐものはありません。

- X68000 5インチ……定価6,800円



DRAGONBASTER
ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた！主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ！夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」,「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

PC-8801mkIISR(以上)版も制作中です。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- FM-7 5インチ……定価6,200円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円

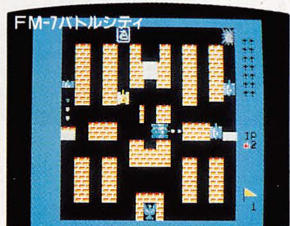


BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

この作品は、ナムコから、1981年に発売された話題作です。

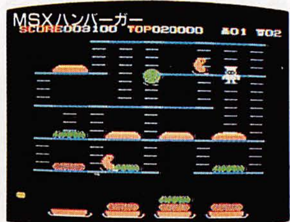
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司令部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- MSX ROM……定価4,500円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

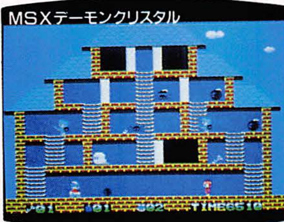
キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

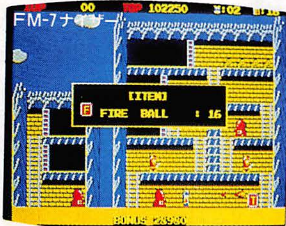
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISRテープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISRテープ 定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価4,000円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

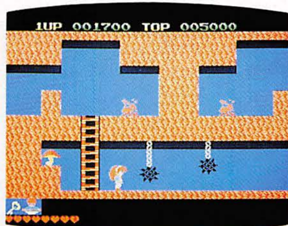
- FM-7/77テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

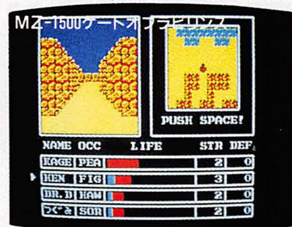
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)………定価3,800円
- PC-8801/mkII/SRテープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)………定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!!総面数 150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/Gテープ 定価4,100円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- XZ-1500QD……………定価4,800円
- MSX/2メガロム……………定価5,300円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- MSXメガROM……………定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ………定価6,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円

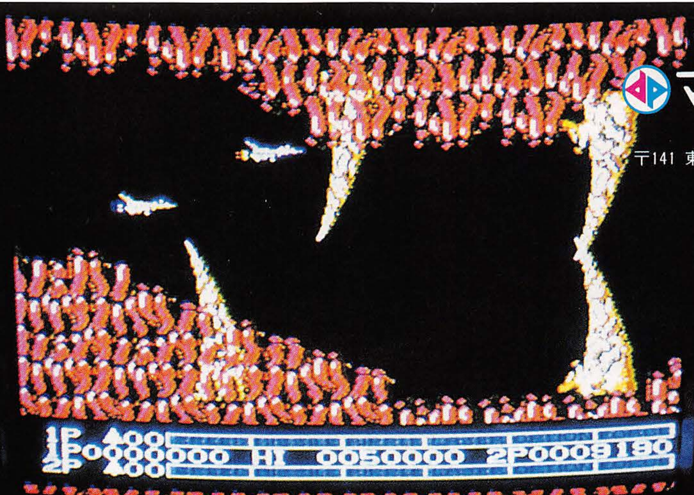


DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス!

- MZ-1500QD……………定価5,300円
- X1テープ……………定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

パソコン用ジョイスティックがファミコンで使えるアダプター新発売。

『使い込んだジョイスティックでファミリーコンピュータのゲームができないかなぁ』ある日，ソフトウエア開発室でスタッフの一人がこうつぶやきました。『うむ！できる，できるよ！』と，もう一人が，工具箱をひっぱりだしました。

こんなキッカケで〝X-F1〞は誕生したのです。試作機はものの1時間で完成。BASICマガジンでソフトの記事を書いている先生方にも大人気。いつのまにか開発室や，編集部には，無くてはならない物になっていたのです。

パソコンもファミコンも同じジョイスティックでプレイできるという，とても単純な機能しかない〝X-F1〞ですがジョイスティックにも，こだわる皆さんに，ぜひ使いこなしていただきたい，オプションです。

オリジナル・ジョイスティック変換コネクター

X-F1

標準価格1,800円（送料240円）

画面写真 ©KONAMI 1987

クロービスはスティックを4方向モードにして操作しよう

ドラゴンバスターといえば、ナムコが発表した剣と魔法のファンタジー・アクション・ゲームです。

このドラゴンバスターのＦＭ－77ＡＶバージョンをＸＥ－ＩＰＲＯを使ってプレイしてみました。

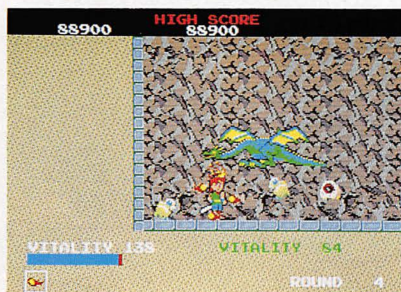
ドラゴンバスターは上下左右の４方向ジョイスティックを使用します。８方向ジョイスティックではレバーが斜めに入ってしまうため，思ったようなプレイができないからです。

そんな時はコレ／ＸＥ－ＩＰＲＯを使いましょう。スイッチ一つでストッパーをＯＮ，ＯＦＦできるのです。ストッパーをＯＮにすると，ハード的に４方向になり，斜めにレバーが入るのを防ぎます。これなら思う存分ゲームに熱中できますね。

ＸＥ－ＩＰＲＯの特徴は，これだけではありません。今までは二つのボタンの位置が固定されていて，プレイしにくいと思った人はいませんか？ＸＥ－ＩＰＲＯでは二つのボタンのポジションが270°回転させることができるのです。好みのポジションでこそ，自分の技を最大限に発揮できるのですからね。

さあ，ドラゴン退治の用意は整いました。あとはキミの腕次第です。

憎っくきドラゴンを倒し，連れ去られた王女セリアを助けだしてください／



©株式会社ナムコ

独立連射コントロールでハリアーをパワーアップ

美しい立体画面がガンガンとスクロールし，次々と現れる不気味な敵を撃ちまくる。スペースハリアーは，そんなゲームです。

このスペースハリアーのプレイにもＸＥ－ＩＰＲＯが多いに役立ちます。

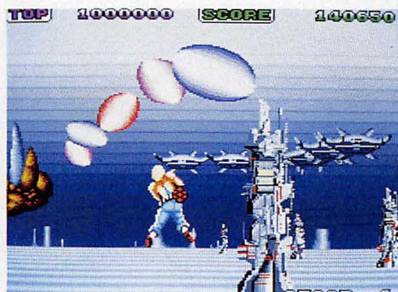
主人公ハリヤーに向かってくる不気味な生命体やモビルスーツ達，高速でせまる弾，そして乱立する木や柱。まさにＩドット単位の操作が要求されます。とてもキーボードでは対応できそうにもありません。そんな時こそＸＥ－ＩＰＲＯの登場です。

アタリ仕様のコネクタを持ったこのジョイスティックはＸ68000にも使えます。

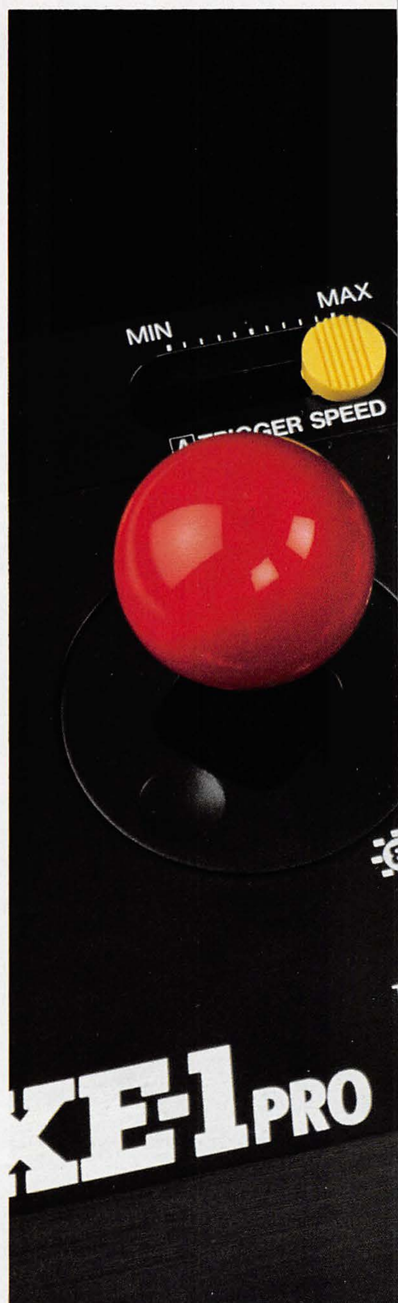
連射が苦手な人や真夜中のプレイには，連射機能が重宝しますね。

アーケード版のスペースハリアーは68000×2 Ｚ80×Ｉという重装備なので，Ｘ68000版ではどうしてもゲーム中にスローモーションがかかってしまうことがあります。そこで二つのボタンを独立で連射スピードが変えられる機能を利用してください。つまり，もう一つのボタンをスローモーションがかかってしまった時のためにセットしておくのです。これならゲーム中に弾を撃てずにイライラすることがなくなりますね。

さあ，キミもハリアーとなって，ドラゴンランドに再び平和を取り戻してください／



©SEGA

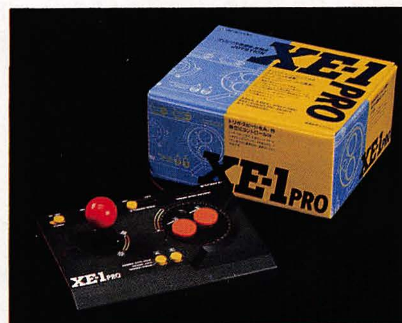


■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。

常(つね)に良好なセッティングでプレイ

1ドットの精度にチャレンジ

スムーズな操作性, 確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
"XE-1PRO"はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え, 1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1PRO

■対応機種：MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格9,500円(送料500円)

●ソフトにより, 機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは, ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

出来るのがうれしいね。 (ゲームライター)手塚一郎

寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。



©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

アウトランウォーレット
標準価格1,200円



©KONAMI

手紙? メモ帳? 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな?友だちへの手紙、メモ帳?…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。



沙羅曼蛇レポートパッド
標準価格250円



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

思いっきり

●当社商品は、DEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。　●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコ、タイトーのキャラクター下敷の中から、

DEMPA/ペンタン

もっとパワーアップしよう。

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。ファミコン版ソフトに続き、MSX版「沙羅曼蛇」の発売により、ますます人気が高まってきましたね。ユニット内容は消ゴムと鉛筆が6本、それに、つや消しのブラックを基調にした「沙羅曼蛇」のイラストのカンペンケースのセットです。また、カンペンケースに、「ビッグバイパー」のイラストが印刷されているBタイプも好評発売中です。

沙羅曼蛇 サラマンダ HYPER UNIT

サラマンダハイパーユニット（Aタイプ/Bタイプ）

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　**標準価格950円**

下敷だって御洒落したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全7種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**各標準価格200円**



沙羅曼蛇Aタイプ（品切れ）


グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ


ハイパーオリンピック



ツインビー

タイトーグッズも花盛り。

DEMPA/ペンタンが誇るウォーレットをご紹介します。ゲーセンへ行くときのお共にはかかせないアイテムです。ポケットの中でお金をジャラジャラさせて貯金箱がわりにしている人にはぜひともおすすめしたい商品ですね。ウォーレットは，すべて着脱式の小銭ポケットと，テレフォンカード等が4枚入るカードケースが付いています。マニアには，必携のアイテムですぞ。



ダライアス／バブルボブル／レインボーアイランドウォーレット　**各標準価格1,200円**

タイトーキャラクター下敷の裏側は，キャラクタ・デザインシートまたは，320×200ドットの方眼シートが印刷されています。

バブルボブル下敷
標準価格200円





ダライアス下敷
標準価格200円



レインボーアイランド下敷
標準価格200円

凝りたいね。

5枚以上でお願いします。●通信販売のくわしい説明は巻末を御覧ください。

電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111

遊び心にあふれた財布だ。

アウトドアライフがよく似合う季節になってきましたね。先月発売された「パックマニア」ウォーレットは，いかがでしたか。ベーシックマガジン編集部ではあの影さんが，そのウォーレットを使っているんですよ。着脱式の小銭ポケットが便利だと喜んでおります。

そしていよいよ「ファイナルラップ」ウォーレットが発売されます。「ファイナルラップ」については限定で2,000個のみの販売とさせていただきます。「お店に並んでいない場合は通信販売で申し込んだ方がはやいですよ。」と影さんが申しております。商品の在庫がなくなりしだい販売を中止させていただきます。



ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円



ドラゴンスピリットウォーレット
標準価格1,200円



源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円



パックマニアウォーレット
標準価格1,200円



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円



ファイナルラップ
ウォーレット
限定2,000個　標準価格1,200円

速報！
あとわずか

「イシターの復活」，「ワンダーモモ」テレカセットは，あとわずかですが在庫があります。御希望の方は，DEMPA/ペンタンまで電話で在庫の有無を確認のうえ，本誌後ページの「通信販売の方法」をよく読んで申し込んでください。各標準価格1,100円

DEMPA/ペンタン

春のナムコグッズラインナップ



剣,鏡,曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が6本,「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース,「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムがセットになっています。これらの宝物をうまく使い,苦手な科目を打ち砕こう。

「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

源平討魔伝 三種の神器

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円



イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編,「ザ・リターン・オブ・イシター」が,文具セットになったゾ。その名も,トレージャーボックスII。カンペンケースには,蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には,もれなく記入して下さい。

ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円



源平討魔伝下敷 標準価格 200円



ザ・リターン オブ イシター下敷 標準価格 200円



妖怪道中記下敷 標準価格200円

DEMPA/ペンタンのナムコキャラクター下敷の中に「妖怪道中記」が新しく加わりました。PCエンジン用ソフトで話題沸騰の人気キャラクターです。

通信販売で下敷のみを申し込まれる方は,他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から,5枚一組で申し込んでください。送料は5枚一組で300円です。



ドルアーガの塔 トレーナー
色:グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ:S/M/L 標準価格4,500円
ホワイトMとグリーンMは完売しました。



マッピートレーナー
色:イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ:S/M/L 標準価格4,300円



パックランドトレーナー
色:イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ:S/M/L 標準価格4,300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸囲	身長
S	78~86(cm)	145~155(cm)
M	84~92(cm)	155~165(cm)
L	90~98(cm)	165~175(cm)

■申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店(後の方のページを参考にして下さい)で直接購入するか,通信販売をご利用下さい。

通信販売の方法は,本誌に折り込まれている払込通知表(赤い印字の横長の紙)を使った郵便振替によるものと,現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。

送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。

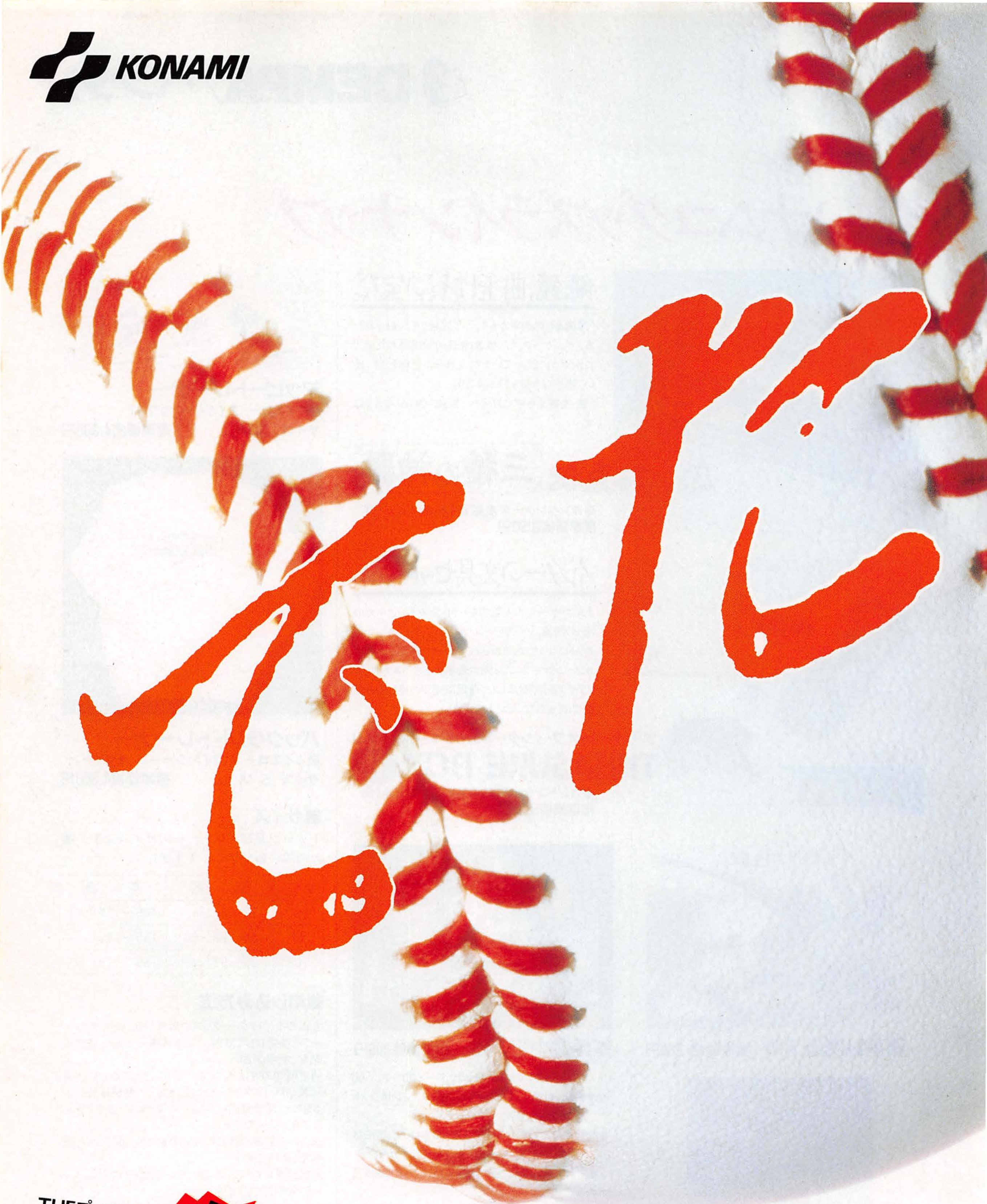
通信販売のくわしい方法については,後の方のページを参考にして下さい。

■お知らせ

「ドラゴンスピリット」,テレカセットは完売しました。

「パックマン」,「マッピー」,「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。

発売元:電波新聞社 ©株式会社ナムコ
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111



THEプロ野球
激突ペナントレース

MSX2対応 1Mビット
SCC 搭載 5,800円
5月19日(木)新発売

史上初!5つのモードで、待望のプレイボール!!
こいつは、プロ野球ゲームの超特大ホームランだ。

❶じぶんのオリジナルチームがつくれるチームエディットモード ❷練習試合用のオープン戦モード ❸最高130試合で優勝を争うペナントレースモード ❹友だちと楽しむVSモード ❺コンピュータ同士を対戦させる観戦モード















これが噂のギャグシューティング!
パロディウス

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　絶賛発売中



そなた、夢と希望のプログラマー＝タコ。かたや、宿敵夢食妖獣＝バグ。コナミの人気キャラも総出演して、おかしなおかしなギャグ宇宙大戦争の始まり始まり!

コナミファン必携の面白アイテム!
コナミの新10倍カートリッジ

MSX1,2対応　1Mビット+64KビットSRAM
5,800円　絶賛発売中



SRAMバックアップ機能搭載でゲームセーブがカンタン! テニス等ミニゲームのおまけ付! うれしい新機能を加えて楽しいゲームをもっと楽しく!!

絶賛発売中

サラマンダ
MSX対応　1Mビット　6,800円

シャロム 魔城伝説完結編
MSX対応　2Mビット　5,980円

この夏期待のコナミファンタジーアニメーションビデオ

HOT NEWS
ワット・ポーとぼくらのお話
順調に制作進行中! 7月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
●MSXマークはアスキーの商標です。

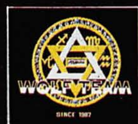
●画面は、開発中のものです。

ドラマチックRPG

ARCUS

物語はRPGを覚醒する。

この国に、かつてない大きな異変の波が押し寄せてきている。父の墓前に別れを告げたジェダ・チャフは、形見の剣と鎧を持って旅立った。「父はなぜ騎士を捨て、樵になったのか?」騎士になればその答えがわかるはずだと、功名を求めあてのない青春の旅に向かう彼を巻き込む、アルカサス王国の異変事。部族も、旅の目的も違う者達が出会い、そこから本当の旅が始まろうとしていた。過去、精霊達に見放され大自然の神秘の力「魔法」を封じられたその歴史ゆえか、平和の番人と伝承される"黄金の竜"自らが、「太陽がその光を失う時、最後の審判が下る」と国王に最後通牒を発してきた。この国に降りかかる審判とは何か!運命という大河に巻き込まれ、翻弄される六人の行く手に壮大なドラマと真実が待っている……人は、歩む道の終りを知ることはできない。



■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。人工迷路の他に自然の地形迷路もある。

■自然宗教を核として設定された、独特のファンタジー物語がビジュアル・グラフィックで展開する。

■パソコンRPGならではの、画期的キャラクター・レベルシステムを開発

●PC-8801R/H/VA(5"2D 3枚組、全曲サランドボードII対応)

●PC-9801 5月下旬発売!! ●MSX2移植進行中!!









Game Creative Staff

WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18-209 TEL.03(269)8650

ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム新作インフォメーション

アーケード（業務用）ビデオゲーム・ファンに朗報！ これまで毎月２作ずつ程度しか紹介のページを設けていなかったビデオゲームのコーナーだけど，今月から新コーナーを増設！ 毎月毎月しめ切りの許す限りギリギリまで待って得た最新情報をドンドン紹介していくぞ。

もちろん，その月に発売される(された)，もしくはその月以降でも発売の情報が入っているゲームに関しては，すべて網羅しちゃうから楽しみにしてね（麻雀ゲームは除きます）。

今月は第１回ということで，まだちょっと不完全な情報になってしまっているかも知れないけど，その辺は号を追うたびに充実させていくであろうという，夢と希望を読者のみなさんに残してあげた，という僕の心配りだと思ってください。(見城こうじ)

セガ・体感第８弾は空前絶後のマルチ・ウェービング・システム採用スペース・シューティングだ！

去る４月11日，かねてから噂のセガ・体感第８弾『ギャラクシーフォース』の発表会が開かれた（その他にも数機種新作が発表された)。これは，これまでの体感シリーズの中でも最大級の大型機で，コックピット全体が２方向に最大15度傾き，さらに左335度，右335度と左右合わせて最大670度高速回転する（コナミのＷＥＣル・マン24，スピンタイプに近い）というすさまじいもの。

コックピット・デザインも，宇宙空間を飛行する宇宙船をイメージしているため(セガ談)，天井のついていない開放型になっている。確かにこれはジェット・コースターに乗っているようなスリルを一層強めていてすごいのだが，はっきり言ってプレイするのが恥ずかしいと思う人が多いだろう。開放型の上，筐体が回ること回ること，真後ろから見ていたはずのギャラリーといつの間にか正面に向きあって，バッチリ目が合ってしまって大変気まずい。

肝心のゲーム内容だが，これは見出しにもあるとおり，スペース・シューティング・ゲームで，大まかなシステムはこれまでの『スペースハリアー』や『アフターバーナー』などから大きく変わっているわけではない。ただ一つ特に新しい要素として，プレイヤーにエネルギー制が採用されていることが挙げられる。これにより，どんなに技術的に未熟なプレイヤーでもある程度のプレイ時間が保証されることになり，的を射た新システムの導入と言えるだろう。

操作方法は，右サイドにショットと誘導ミサイル・ボタンの付いたレバー，左サイドにスピード調整のスロットルとなっている。

ゲーム展開は「人工惑星」「砂の惑星」「植物の惑星」「火山の惑星」のシーンから成り，各シーンに敵要塞が登場する。

いずれにせよ今回の作品も大いに話題をふりまいてくれるだけの大作であることはまちがいない。最後に仕様について少し記載しておこう。

ギャラクシーフォース仕様

○マイクロプロセッサ：16ビット（12.5ＭＨｚ）３個・８ビット２個
○画面カラー：32,000色
○プログラム・メモリ容量：１Ｍバイト
○グラフィック・メモリ容量：4.5Ｍバイト
○ステレオ・サウンド：ＤＡサウンド式750ｋバイト
○ステレオ・ミュージック：ＦＭ音源
○スピーカ：10cm（10）×２


▲体感シリーズの中で最大の筐体。プレイするのがはずかしいほど，クルクル回る

ちなみにプレイヤー諸君には関係のない話だが，参考までにこれ１台の価格（業者価格）は2,990,000円となっている。１台趣味で買ってみるかい？

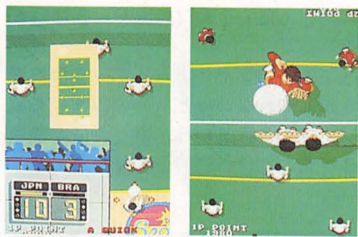
さて，目玉の『ギャラクシーフォース』でかなりスペースをとってしまったが，セガからはこの他にも３月のアミューズメント・エキスポに出展されていた『エースアタッカー』と『ホットロッド』が発売となる。ともに先月号で簡単に紹介を済ませているが，一応くり返し説明をしておくと，前者は特殊コントロール・パネルの集大成ともいうべき変則操作（トラック・ボール，ボリューム・スイッチ他）のバレーボール・ゲームで，選手がＶサインをするなどギャグタッチの演出が目立っている。

後者は４人まで同時プレイ可能のトップ

四つのシーンで展開されるスペース・シューティング



ビュー・タイプのスクロール・ドライブ・ゲームで，大きな特徴として，レースの賞金等で路面に合わせたタイヤやエンジンなどのアイテムが購入できるということと，もう一つに競走車間に当たり判定がないということ（コース・デザイン上，もし当たり判定があると道幅の狭さなどからみて，ぶつかり合ってゲームがむずかしくなり過ぎるという理由からだろう）。このため攻略のポイントは，購入アイテムの選択と，他車を無視したコース取りの２点に集約されているようである。



▲複雑な特殊コントロール・パネルを駆使するバレーボール・ゲーム『エースアタッカー』



◀4人同時プレイ可能なドライビング・ゲーム『ホットロッド』。コースどりとパーツの購入がポイント

F-1物でカプコンは対抗



◀カプコンから発売されるカーレース・ゲーム『F-1ドリーム』。F3000からF1レースへとランクアップしていく

しばらく沈黙を保っていたカプコンからは『F-1ドリーム』が発売される。これは８方向レバーと２ボタンでレースを行なうゲームで，各レースでの順位によりポイントが加算されていき，その成績によりF-3000からF-1へとランクアップされるというもの。２ボタンは一つがローギア&アクセル，もう一つがハイギア&アクセルで，二つを同時に押すとターボ&アクセルとなる（これはターボ車を選んだときのみ）。

ガソリンが減ったときやタイヤ交換のときにはピットを利用する。

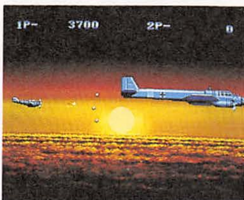
ジャレコは歴史物（？）シューティング

これもアミューズメント・エキスポの出展作，『P-47』。２人同時プレイ可能の横スクロール・シューティング・ゲーム。第二次世界大戦のヨーロッパ西部戦線が舞台となっており，自機リパブリックP-47Dサンダーボルトをはじめとして，実際の戦争に登場した戦闘機や戦車がでてくるのが特徴の一つ。

また，ミスをしても特殊兵器を失わない，エリアがもどされない，逆に難易度はさがるといった親切設計がなされている。フルオート射撃機能も付いている。

余談になるが，ミスをすることによってパワーアップが解除されたりエリアがもどされたりするといったシステムがゲームをむずかし過ぎるものにしてしまうという批判の声は多く，筆者もそういったハマリゲームはあまり好まない。しかしこうしたシステムが，ゲームにメリハリを与え，緊張感を与えているという見方もある。逆にそのような要素のないゲームは物足りないという意見も聞くことがある。そういった意味で，この『P-47』が発売後どのような評価を受けるかは興味深いところだ。





◀第二次世界大戦のヨーロッパ西部戦線を舞台にした『P-47』。実際に使用された戦闘機や戦車が登場する

データイーストは格闘ゲームだ！

データイーストの『ドラゴンニンジャ』は，この号が発売される頃にはもう登場しているだろう。これは横スクロールのいわゆる格闘ゲームの部類に入るものだ。特徴としてはレバーやジャンプとの組み合わせや，敵との距離で攻撃・技が変化することや，攻撃ボタンを押し続けることによって気合いをためて攻撃ができることなどがある。

この他にもデータイーストでは，タイトルもズバリ『ロボコップ』という，映画を題材にしたゲームも開発中とのことだ。

また，データイーストは，アメリカに「データイーストUSA」という関連会社を持っており，さらにその関連会社に最近「データイースト・ピンボール」社というのができ，ここからピンボール・ゲームを日本へ輸入している。その第１弾は，しばらく前に発売されている『レーザーウォー』，そして第２弾が今度の『シークレットサービス』だ（これもアミューズメント・エキスポに出展されていた）。この会社からは今後も年間２～３作の新作が予定されていて，第３弾も秋のAMショーにはお目見えするらしい。



◀DECOの格闘ゲーム『ドラゴンニンジャ』。8方向レバーと二つのボタンで多彩な技がだせる

新鋭イースト・テクノロジーをチェック！

『デストラクション』『オーバーレブ』この２作がイースト・テクノロジー（本社・東京都新宿区）のデビュー作だ。残念ながら２作ともくわしい資料が間に合わなかったので，ゲーム内容を紹介できないが（ゴメン！），新メーカーの参入は大いに歓迎したい。

その他新作情報

この他では，テクノスジャパンの『西遊降魔録』が発売となる。これはテクノスお得意の格闘ものだが，「西遊記」をベースにゲームが作られており，主人公が悟空ら３人の中から選べるようになっている。操作テクニックにもいくつかの工夫がなされていておもしろい。

あとは今月号で紹介しているタイトーのドットイート迷路ゲーム『レイメイズ』，そしてナムコの『超絶倫人ベラボーマン』といったところだ。後者はあのナムコ・源平プロジェクト・チームが制作したということで話題を呼んでいる。

それではまた来月――。



超絶倫人 ベラボーマン

©ナムコ

Written by EXCHANGER

今世紀最高のヒーローがやってきた。その名も〝超絶倫人　ベラボーマン〟だ。

というわけで，あのナムコ源平プロジェクト・チームの新作『ベラボーマン』を紹介します。レトロっぽい背景とハイセンス（?）なキャラクターたちが奇妙な世界を作りだしているナムコの異色作です。さらに，新操作系〝ベラボースイッチ〟（なんでも48か国特許出願中とか?）を搭載していて，ボタンを押す強弱を判定できるようになりました。

さあ，爆田博士の野望を打ちくだくために立ちあがるのだ，ベラボーマンよ!

ようこそベラボーマンの世界へ。あなたはベラボーマンになって爆田博士の野望を打ちくだかねばいけない。それには数々の試練が待ち受けている。この試練を乗り越えるには，まず新操作系〝ベラボースイッチ〟を使いこなせなければいけない。よーく読んでマスターしてくれ。

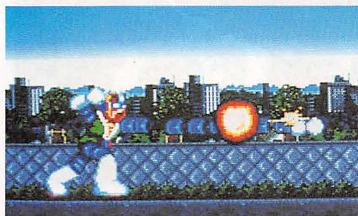


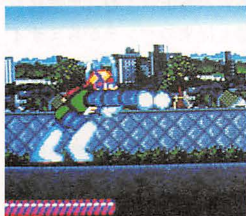
◀この男が世界征服をたくらむ爆田博士だ。ヘアー・スタイルからしてすごい男のようだ

これがベラボースイッチだ!

ベラボースイッチとは，ボタンを押す強さを判断できるスイッチだ。強くたたけばパンチなどが長く伸び，弱いと短くしか伸びないのだ。それでは，このベラボースイッチを使った攻撃をお見せしよう。

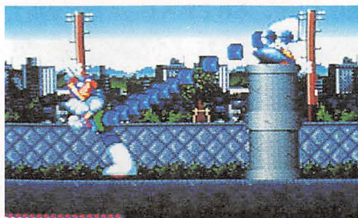
ベラボーパンチ





レバーを右，左，真ん中にしてアタック・ボタンを押すとパンチが飛びだす。弱くたたくと右手が短く伸び，強いと左手が長く伸びる。

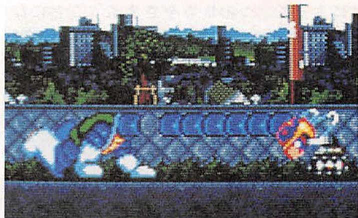
ベラボーキック





レバーを上にしてアタック・ボタンを押すとキックがでる。たたく強さによってちがう足でキックする。上方の敵に有効だぞ。

ベラボーヘッドバット



レバーを下にしてアタック・ボタンをたたくと頭が伸びる。地をはう敵に有効だ。

ベラボージャンプ



ジャンプ・ボタンをたたくともちろんジャンプする。弱くたたくと両足を広げて飛び，強いと体を丸めて飛ぶ。ジャンプ中攻撃もできる。

さて，これらの操作であるが，いつでもボタンを強くたたけばいいわけでない。ベラボーマンのパンチやキックは通常1発で1匹の敵にしかダメージをあたえられないので，たくさん連なっているときは，弱く細かくたたかなければならないのだ。

何がでるかわからないアイテム

敵を倒すと,「福」の字を残していく。これを取ると画面右下に,取った数だけ「正」の字が書かれていく。これが10になると福引男がアイテムをだしてくれる。"福引き"であるから何がでるかわからないのだ。

オニギリ



体力回復。といっても,ほんの少しだけしか回復しない。

ラーメン



これも体力回復。オニギリよりも回復量が大きい。でると,ちょっぴりうれしい。

すし



通常では,ほとんどでない体力回復。ものすごく回復してくれる。すし喰いねえ,てね。

ドリンク剤



これ取ると無敵になれる。ただし効果は20秒間なので,早目に敵をやっつけろ。

貫通弾



これを取ると,パンチ等に貫通力がでてくる。これがあるとないとでは大ちがい。

波動弾



ベラボーマンが光リングをだせるようになる。ただし時間制限あり。

新幹線



画面の端まで一気にワープする。もちろんワープする分点が低くなる。初心者向けアイテムだ。

これがベラボーのレトロ看板だ

今は少なくなったけど,ボンカレーや,キン○ョーなどの看板はどこにでもあった。



◀ボンカレーの看板。今は王監督か田村正和だけど,この頃はこの人なのだ



◀ビクター犬。これは今でもあるよね



◀ナショナルの看板。昔は広告媒体としてテレビがなかったから,こういう所で宣伝していたのだ

さあ爆田博士にチャレンジ!

ベラボーマンは,爆田博士の物質転送装置によって三つの世界をさまようことになる。三つの世界とは,町内,忍者屋敷,海底のことで,それぞれちがった敵が登場する。

町　内



町といっても,今の町ではない。昭和30年代の町。つまり,工場の煙突から煙がでて,高度成長期の建築中のビル,そしてなつかしのボンカレーの広告などが並んでいる。このベラボーマンの象徴とも言えるステージなのである。

敵はロボット軍団で構成されていて,ミサイルを発射してくるものも多い。



▲背景には工場が見え,とってもレトロ。このへんのセンスは二重丸をあげたい

忍者屋敷



暗い森の奥にそびえる忍者屋敷。このステージの特徴はなんといっても複雑な迷路と,いろいろな仕掛けにある。そして,強力なボスキャラもいる。またなんといっても『源平』の要石(かなめいし)が登場するのも源平チームならでは。忍者屋敷には多くの抜け道があったりするので,そこを捜して楽にクリアしたいところ。



▲なつかしの要石。とにかく,忍者屋敷の面は迷いやすくなっている。抜け道を捜せ!

海　底



ここは,一転して,強制スクロール。ベラボーマンはシーベラボーとなって海底を泳ぐのだ。武器も従来のパンチからミサイルへと変わってバリバリのシューティング・ゲームとなる。また,障害物も多く物陰から出現する敵には十分注意すること。

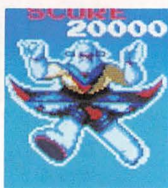


▲この面だけ強制的にスクロールさせられる。真ん中にいるのがシーベラボー。こういう形に変形して戦うのだ

キャラクターの紹介だ！

味方キャラ

アルファ遊星人



普通のサラリーマンであったナカムラに「銀の力」を授けた宇宙人。「銀の力」とは，銀に反応する「超変身物質」のことであり，これによってナカムラは超絶倫人ベラボーマンに変身することができるのだ。ちなみに銀とは，プレイヤーが投入する百円玉のことである。

福引男



正の字を二つ完成させると，上方から降りてきてアイテムをくれる。アイテムを置くとき，「アタリ！」と叫ぶ。また，海底面以外のラストに登場し福の数だけオニギリをくれる。

チビキャラ

町　内

モケラ

HP：3　得点：200

昔の東宝の怪獣にモゲラというのがいたけれど，こいつはモケラ。頭からミサイルを発射してくる。このミサイルをやっつけることも可能。

マグネイザーNP 1

HP: 2
得点：300



土管や工事中の建物の上に立ってベラボーを待っている。顔からは，磁力光線をだしてベラボーマンを引きつけダメージを与える。射程距離がベラボーパンチより短いので，少し離れて攻撃すればよい。

アストロ・ドカンガー

HP: 1
得点:500



必ず土管に潜んでいて，ベラボーマンに不意討ちをくらわす。口からミサイルを発射し，土管にすぐ隠れてしまう。ただ，ミサイルも壊せるので，ダメージを受けることは少ないだろう。

ウンババ

HP：各 1
得点500



トーテムポールの化け物。それぞれ顔からオノをだしてくるぞ。また1発攻撃するとダルマ落としのごとく下に落ちてゆく。またパンチで飛ばした顔は，画面のはじまで行ってベラボーマンに向かってはね返ってくる。これは破壊できないので，ジャンプしてよけなければならない。

マイトガイ

HP：1
得点：500



マイトガイといえば小林旭。といってもみんなの世代では知らないかな？このベラボーマンに登場するマイトガイは，ひたすらミサイルを発射し続けてくる。ミサイルはやっつけられないので全部たたけ！

忍者屋敷

迷彩忍者"持弾 爆烈之進"

HP：2
得点：300



迷彩服を着て，木の枝を持ち，体を低くして木の上などを飛びまわっている。攻撃はタックルのみだ。

コウモリ

HP：1　得点：200

突然ダメージをくらったと思ったときは，小さなコウモリが取り付いているときだ。あまりに小さく，黒いため目立たないので，いつの間にかやられている。

海　底

イカタル

HP：1　得点：100

画面上部から突然出現してシーベラボーをおそう。

エネイーター

HP：3
得点：300



ベラボーマンに向かってきて，取り付いてエネルギーを吸い取る。よけようとしても追いかけてくるので，早めに3発入れるのだ。

ボスキャラ

ピストル大名



HP：11　得点：1000

たくみな話術(？)で，ベラボーマンをだまそうとしてくる。あくまで敵だから，油断大敵なのだ。昔も今も大名はずるがしこいなあ。

雷（いかづち）丸（まる）

HP: 4
得点:1000



力士のように「ドスコイ！」としこを踏んで登場。突っぱりでベラボーマンに迫ってくる。正面からの攻撃では倒せない。くわしくは，怪獣図鑑参照。

わや姫

HP：5
得点：1000



ベラボーマンの敵では異色の女性キャラクター。「行くわよ」と声をあげるのがなかなかオツ。地走り爆発でベラボーを攻撃するので，高いところにいたほうが安全。

ベンジャミン大久保彦佐衛門



HP: 5
得点:500

「わっしょい！」などと言って手裏剣を投げてくる。1人なら弱いのだが，2人以上だと一筋縄ではいかない。画面からだしてしまうと攻撃ができなくなってしまう。

ゾルタン



HP：10　得点：1000

ベラボーマンを死に招く敵。攻撃をしないでいると，このゾルタンは画面内を飛びまわり，1発攻撃すると，「いいかげんにしなさいよ！」といってシールドを使ってよけてしまう。また弾をたくさんだすので，かなりダメージを受けるかもしれない。

アタック・ボンバーV9



HP：5
得点：1000

ロボット軍団の兄貴分。「ゴー！」という音とともに出現し，ミサイルを発射してくる。HPがなくなるとベラボーマンに体当たりをしてくる。さほど強くはない。

アトランティス大王"シルヴィアンⅠ世"



HP：5　得点：1000

でっかい腹をだし，どっかと座り込んでいる。まわりにアトランティス人の護衛をつけている。まわりの護衛がやられるとエネイーターをだして逃げてしまうだらしのないヤツ。

ツインスキュレーン



HP：首1本につき2
得点：首2000
体1000

海底深くに潜んでいて，ベラボーマンをおそう。三つの首からでる弾の数は相当なもので，ベラボーマンを確実にしとめる。はじめに片方だけを壊しておいてから気長に料理するのが良いだろう。

戦い終わって……

戦い終わって，ナカムラは家に帰る。家には妻と子どもが待っているのだ。このひと時がナカムラの心のやすらぎの場所なのだ。

しかし，ナカムラには爆田博士を倒す使命がある。戦えベラボーマン。行けベラボーマン。そして，世界，いや，新田4丁目に平和を取りもどすのだ。



▲戦い終わって家路につく。「ただいま」と帰ると，「お帰りなさい」の返事が返ってくる。サラリーマンはつらい？

大怪獣図鑑①
ゾルタン
ロボット軍団

ゾルタンレイザーホーク
頭のアンテナが突如5,000度の熱を発しながら相手めがけて猛スピードで飛行し，なんでも焼きはらう

ゾルタン電子頭脳
中学生並の知能をもつ

ゾルタン波光弾発射管
プラズマ・エネルギーのかたまりを投げつけてくる

ゾル＝マックスパワーディーゼル・エンジン
人型の部分だけでも217万馬力のパワーをだす。そのパワーを引きだす高性能エンジン

ゾルタン・センサー
有機物，無機物に関係なく，己の敵を感知することができる

ゾルタン電磁シールド
プラズマ・エネルギーを膜状にはりだし，すべての攻撃を防御する

ゾル＝メイン・エンジン
馬型の部分の動力源。ちなみにパワーは600万馬力

独立連動システム
人型，もしくは馬型どちらかが破壊されても，それぞれ独自の行動がとれるシステム

ゾルタン羽根
セラミックの十億倍の硬さである。この金属を破壊することはできないと言われている

足あと



大怪獣図鑑②
いかづち　まる
雷　丸
忍者軍団

超硬毛髪
触った物が切れてしまうほど硬い

雷　眼
X線に近い視力をもっている

第二指令脳
ここで爆田博士の指令を受ける。彼は二つの脳でやっと常人並の知能になる

雷　骨
生れつき硬い！だから強い!!

衝撃吸収繊維
ベラボーマンの最大パンチですらはねかえす

突起付肋骨
なぐると相手のほうがダメージを受ける

雷　肺
真空中でも息ができる

雷　手
一撃で象を10m近くふっ飛ばす

三重消化器管
胃，小腸，大腸の役割りを一つの器管で行なう

足あと

雷　足
ジョン・ベンソンの10倍の速さで走れる

大怪獣図鑑③
ツイン・スキュレーン
海底軍団

腔内脳胃粘膜
喰ったものをそくざに溶かし，少ない脳に栄養を送る

第一脳
ウメボシほどもなく，食欲以外のことはあまり考えられない

スキュレーン望遠魚眼
2㎞先の敵を見極わめることができる

スキュレーンえら
一息深呼吸すれば丸１日息をしなくてもいい

角質融合灯臓
液状のウランをここまで逆流させ，核融合して吐きだす。１発の破壊力は広島におとされた原爆の16倍

スキューレーンうろこ
鉄の50倍の硬さをほこる

スキュレーン背ビレ
１本１本に猛毒があり，一度に100頭のアフリカ像をしびれさせることができる

第一真胃
10数か所に区切られ，喰いだめがきくようになっている

スキュレーン鎖状肋骨
２体分の肋骨が知恵の輪のようにつながっている

第一加圧心臓
深海１万ｍでも活動できるため，血液に圧力を加えるところ

スキュレーン腸
鉄でもガラスでもなんでも溶かして栄養にする

エネルギー袋
エネルギー弾に使う液状のウランがぎっしりつまっている

スキュレーン毒ぶくろ
スキュレーン背びれ，手びれにつながっている猛毒のつまったところ

第二加圧心臓
予備の心臓で，第一心臓がやられると動きだす

スキュレーン手ビレ
一撃でエリザベス号を沈めてしまう

第二真胃
第一真胃とあわせると，クジラ１頭分の食料を貯めておける

第二脳
考えていることは第一脳とかわらない

足あと



前半16ラウンド全マップ紹介

レイメイズ

©タイトー

Written by 見城こうじ

固定画面ゲーム（＝非スクロール・ゲーム）の王道を行く（？）タイトーから，またもでたぞ，固定画面もの！その名もズバリ，『レイメイズ』！　正統派メイズ・ゲームだ。

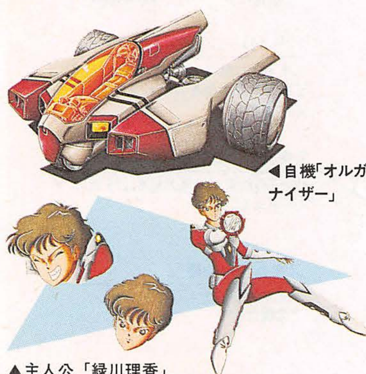
近頃はアクション・ゲームと言えばスクロールするのが当たり前になってしまった感があるけれど，固定画面でなければでない味というものがあるんだぞ。

ゲームはオーソドックスなドットイート・タイプながら，楽しいフィーチャーが盛りだくさん。そして，総ラウンド数がな・なんと125面！と言ってもゲームは『リベンジオブDOH』のようなラウンド選択制になっていて，1ゲームは全32ラウンド＋α（この「＋α」の部分がまた実に楽しい。そこのところは最終面までたどり着いてのお楽しみ）。

さあ，キミも『レイメイズ』の世界にチャレンジしよう！

ストーリー

およそ100年後の未来社会では，ホログラフによる立体迷宮を舞台にした非合法なレースが開かれていた。レースに負けて地下組織につかまった弟を救出するために，緑川理香はレースに参加することを決意した。勝てば弟を返してもらえるが，リタイアすれば地下組織に身柄をゆだねるという条件のもとに……。



◀自機「オルガナイザー」

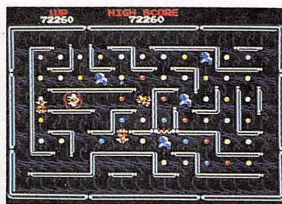
▲主人公「緑川理香」
元，暴走族"ＥＳＴＲＯＵＳ　ＣＡＴＳ"のリーダーだったが現在は解散している。弟の誠を助けるため，レースに参加する

遊びかた

4方向レバーと2ボタン（アクセルとアイテム使用）で自機「オルガナイザー」を操作し，迷路上に散らばるエナジー・プレート（ドット）をすべて取れば1面クリアです。

面クリアすると，画面の四方にそれぞれ扉が開きます。これらのうち，どの扉に進むかによって，プレイヤーは四つの中から好きなラウンドを一つ選べます。ラウンド1だけは共通で1種類しかありませんが，ラウンド2以降はそれぞれ4面の中から1面を選べるので，ゲームの全行程32ラウンドの通過ルートは実に4の31乗とおりもあることになります。

また，上の扉を進んだ場合，行先は背景が赤の面，同様に右は緑，下は青，左は灰色の面となっています。



▲画面上に散らばるエナジー・プレートをクリアしていこう



▲エナジー・プレートをすべて取ると扉が開く。どっちへ進むかはキミの自由だ



▲オープニング・デモ画面。主人公・緑川理香がオルガナイザーに乗り込む華麗なアニメーションが展開される

エナジー・プレートの特性を知ろう

エナジー・プレート（ドット）は9色ありますが，そのうち8色までは色によって得点が異なるというちがいだけです。ただし灰色のものだけはメタル・プレートといい，耐久性があります。これは，つまり何度か上を通過しないと消すことができないということです。低次ラウンドではその耐久性は「2」からはじまりますが，8ラウンドごとに一つずつあがっていきます。

8種類のアイテムを有効活用しよう

各ラウンドに数個，一定のところにパワー・プレート（アイテム）というものが隠されています。これは，最初は普通のエナジー・プレートと同じ外見をしていますが，一度その上を通過すると出現し，さらにもう一度通過すると取ることができます。出

現する場所は決まっていますが，どのアイテムが隠されているかは，あらかじめ決まっている場所とそうでないところとがあります（確率で決定される）。

スピードダウン

敵のスピードをさげる

レーザー

レーザー・ビームを撃てるようになる。取った数だけ最高4連射まで性能があがる

ブレイク

外周の扉のどれか一つが開く

アーム

バリアが付き，取った数だけ敵に触れてもOK

クラッシュ

エナジー・プレートの耐久性を1段階さげる

プレイヤー・エクステンド

オルガナイザーが1機追加される

アザールート

リバース・ラウンドへの入口が開く

レインボー

一挙に面クリア，もしくは耐久性の高い銀色のアームがつく最強のアイテム

敵キャラクターのアルゴリズムをチェック！

固定画面のメイズ型ゲームって，スクロール物に比べて，登場する敵キャラクターの種類がすごく絞られていますよね。『フェアリーランドストーリー』しかり，『バブルボブル』しかり。これがなぜだか考えたことありますか？　それは固定画面という形式が，キャラクター1体1体の個性を効果的に生かしやすい形式だからだと僕は思います。登場キャラクターの種類は少なくても，それらをどのような組み合わせでどのような迷路に配置するかによって，まったく異なった内容の面を何十でも何百でも設定することができます。これが「基本設定を生かす」ということです。

この『レイメイズ』にも，シンプルながら味わい深いキャラクターが効果的に用意されています。その全キャラクターをここに紹介しましょう。

ベラドンナ

(コードネーム:チェイサー)
プレイヤーとX軸とY軸を合わせてくるが，プレイヤーと正面に向き合って一定の距離内に近づくとその場で180°回転して逃げてしまうおくびょう者。

ニトライト

(コードネーム:ループ)
プレイヤーに関係なく，常に本体の右側にあるフェンスを伝って移動する。

シンセメスク

(コードネーム:ジャンパー)
プレイヤーに関係なく，常に本体の左側にあるフェンスを伝って移動する。
また，一定の間隔でジャンプをするので，そのとき下をくぐり抜けることができる。

ダツラ

(コードネーム：オプション)
触れてもミスにはならないが，プレイヤー本体に付着し，移動速度を遅くする力を持つ。付着すればするほど遅くなり，それはミスをするか，そのラウンドをクリアするまで取れない。

ウッドローズ

(コードネーム:ゴースト)
1秒間点滅したあと2秒間姿を消し，また1秒間点滅のあと姿を現わす。8秒後再びこのパターンをくり返す。点滅または姿が消えている状態ではプレイヤーとの当たり判定はない。

シニアコディン

(コードネーム:ダブレット)
プレイヤーの通った軌跡を追跡するが，軌跡を発見できない場合は単にX軸とY軸を合わせてくる。

ジュニアコディン

(コードネーム:ダブレット)
プレイヤーとX軸，Y軸を合わせてくるが，他のキャラとちがうのは，座標軸を合わせるためなら180°の方向転換も行なうという点。

ノーガナイザー

(コードネーム:レプリカ)
プレイヤー機「オルガナイザー」と同一形状の色ちがい。原則的にプレイヤーのレバー入力と正反対に動く。
画面上にアイテムが出現していた場合，これを奪ってしまうことがある（そのうちアイテムが「レーザー」であった場合のみノーガナイザーは，その効力を得ることができる）。
また，画面上にエナジー・プレートを補充していくいやなヤツ。

メテオ

同一ラウンドでいつまでもクリアせずにねばっていると降ってくる永久パターン防止用流星。直接当たればもちろんアウトだが，流星の落下地点は跡が残り，そこを通るときはスピード・ダウンしてしまう。

敵か味方か障害物の数々

OBスポット

通行止めの障害物。

ターナル
アーチ状になっており，中で敵と交差してもミスにならない。懐かしのセガ『カーハント』の立体交差と同じ原理。


タイムボム

プレイヤーが上を通過すると1秒後に爆発する。これに敵を巻き込んでやっつけることもできるが，自分が巻き込まれてもアウト。

開閉フェンス

一定間隔で開閉している。プレイヤーが挟まれるとアウト。

電磁バリア

アームをつけていないと通過することができない（敵は通過できる）。

オイル

通過すると2秒間スリップしてコントロールできなくなる。

リバース・ラウンド，そこに待つのは誰？

アイテム「アザールート」を取って開いた入口へ飛び込むとリバース・ラウンドへ行くことができます。

リバース・ラウンドには，ノーマル・ラウンドとはまったく異なった世界が待っており，レーザーで巨大メカと戦う戦闘画面となります。



▶巨大メカ・ライノビートル



◀巨大メカ・マンティス



▶巨大メカ・ビー



◀巨大メカ・ドラゴンフライ

この巨大メカを倒すと，リバース・ラウンドに住む謎の生物「ガムカン」が現われ，さまざまな特殊アイテムやゲームヒントを与えてくれます。



▲ときどき強力な特殊アイテムをくれる



▲敵キャラの性格まで教えてくれることもある

迷宮の支配者，ヤツが宿敵Mr.モルトだ！

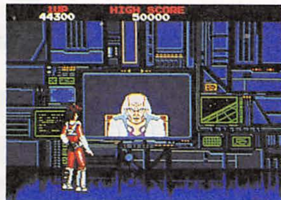
この非合法な「HLR（ホログラフィ・ラビリンス・レース）」をとりしきっている地下組織の首領，それがMr.モルトです。

4，12，24ラウンド・クリア後に登場し，理香に対していろいろな捨て台詞(せりふ)を吐きます。このときの2人の会話の内容は，そこまでプレイヤーがノーミスで来ているかどうかで変わり，とくにノーミスだった場合，ボーナス・ポイントが加算され，強制的に4ラウンド先の巨大メカのところまでワープします。

余談ですが，このゲームの各種デモにおける登場人物の会話はまさに必聴，『レイメイズ』の目玉の一つと言えます。それは単に台詞(せりふ)が長いということだけでなく，なんとプロの声優に実際にしゃべってもらってサンプリングしたものを使っているそうです。

それゆえ台詞(せりふ)に実に感情がこもっており，臨場感あふれる見事なドラマを堪能(たんのう)することができます。

ただ，惜しいことに，この音声がゲーム・センターでは，ひどく聞き取りづらいので，もしヘッドホン端子がついているようなラッキーなお店があれば，絶対ヘッドホン使用をおすすめします。

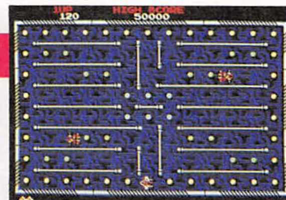


▲Mr.モルトと相対する理香。この2人の会話の数々は実に聞きごたえがあるぞ

前半16ラウンド　全マップ紹介

この号が発売になる頃には『レイメイズ』も市場に出回って少したっていることと思います。今回は前半の16面（面の種類は61種）を一挙に紹介しましょう。

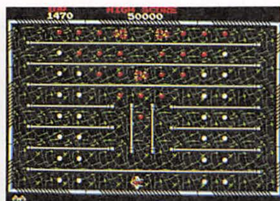
これを読んで自分なりのルートを考えてみるのもよいでしょう。また，僕なりに比較的簡単だと思う面には○をつけておきましたので（かなり主観的なものですが），これを参考にしてくださっても，たぶん悪いことにはならないと思います（なんとひかえ目な表現なんだ）。



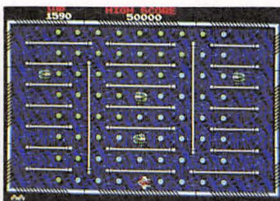
▲ラウンド1：1面だけは1種類しか用意されていない。ベラドンナの先回りに注意



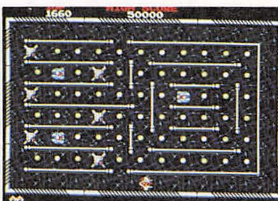
▲2ー赤：早速タイムボムが登場する。でも無理に敵を引き込もうと思わなくてもよい



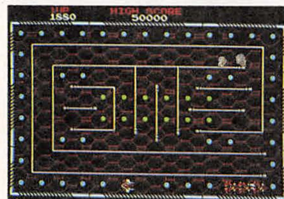
▲2ー緑：このように一直線の長い道が多い面ではベラドンナはまったくこわくない○



▲2ー青：真ん中の2台のニトライトが重なるタイミングだけ，ちょっと注意しよう○



▲2ー灰：どちらかというといやな面だけど低次ラウンドはアイテムがたくさんでるよ



▲3ー赤：レバー入力が1回でクリアできる楽勝パターンもある○



▲3ー緑：この面のシニアコディンは飾り。動かないけど触れたらアウトだぞ○



▲3ー青：8の字の中に入る前にレーザーを捜すとよい。さらにアザールートもある○



▲3ー灰：最上段に行くとウッドローズがでてくるのでその前にアイテムを捜そう



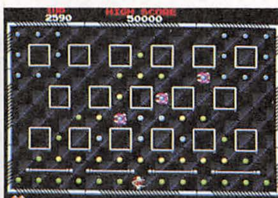
▲4ー赤：なんとなく三輪サンちゃんを思わせる面。サンちゃんの基板が欲しいなあ○



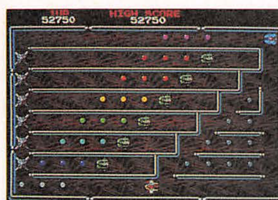
▲4ー緑：迷路が細か過ぎる面というのは敵をまきにくいのでつらいもの



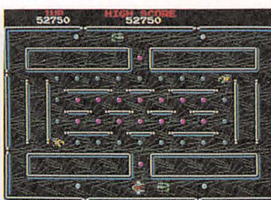
▲4ー青：ウッドローズが3機。ちなみにアームも3個隠れている



▲4ー灰：ジュニアコディンの動きはいやらしいし，メタル・プレートはでるわで……



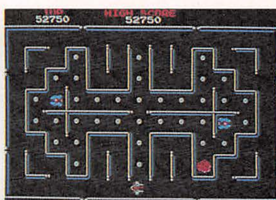
▲5ー赤：まずはアクセルを入れっ放しにして左へ進む。話はそれから…○



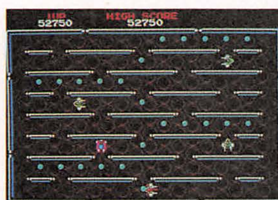
▲5ー緑：ニトライトは外周を回っているだけ。あとはウッドローズがこわい



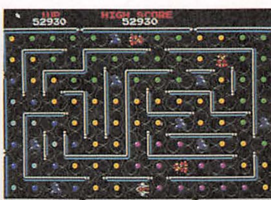
▲5ー青：レーザーが隠れています。それさえ取ってしまえば大丈夫



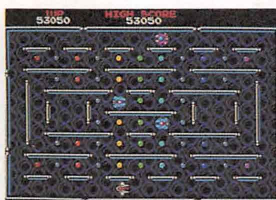
▲5ー灰：おっとりブルラブル面かあ（こじつけがましい）？一本道が長いので注意



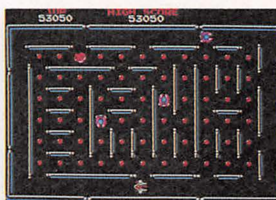
▲6ー赤：いやなヤツが来た来た。なぜ最初から配置されているドットが少ないか？ それは……



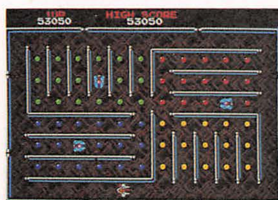
▲6ー緑：オイルが八つも散らばっているというのは，あまりにこわい。行かないほうが…



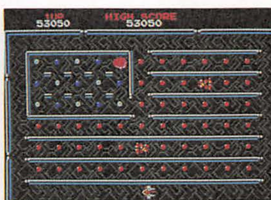
▲6ー青：通れそうで通れない幅の道がある。これを一見して把握できると強いぞ



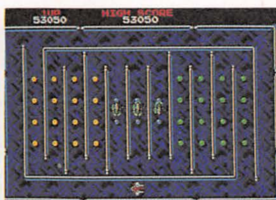
▲6ー灰：灰面はちょっといやな面が続く。ジュニアとダツラの組み合わせなんて…



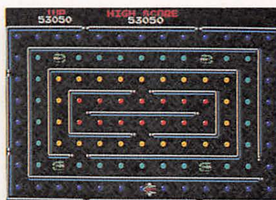
▲7ー赤：長めの一本道で狭まれないよう注意すればむずかしくないよ○



▲7ー緑：星条旗面。仮にダツラにつかまったとしてもベラドンナは簡単にかわせる○



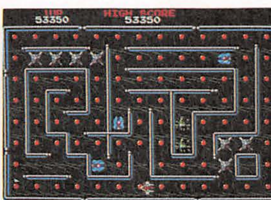
▲7ー青：ニトライトしかいない面というのは，完璧なパターンが絶対に作れるはず



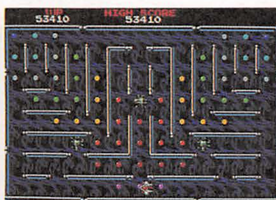
▲7ー灰：敵の動きに逆わずに動けばあっさりクリアできちゃう○



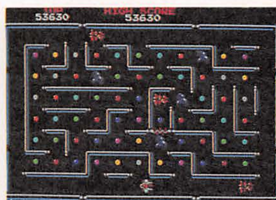
▲8ー赤：開閉フェンスの奥にアイテムが集中しているのでそこを優先するとラク



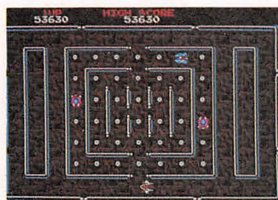
▲8ー緑：この面のシンセメスクは，その場ジャンプをするだけで移動しない。でも下に…



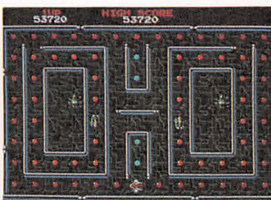
▲8ー青：シンセメスクのみの面なんてまずミスする要素はないぞ○



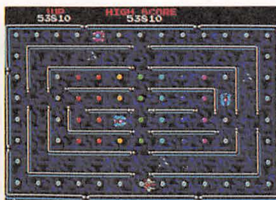
▲8ー灰：電磁バリアとオイルの並びかたが陰険かつわざとらしい。ベラドンナもこわい



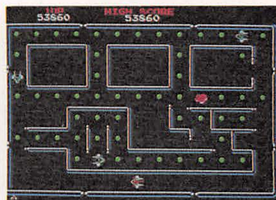
▲9ー赤：感激／この面が何を意味するかわからない人はタイトーファンが許さない／



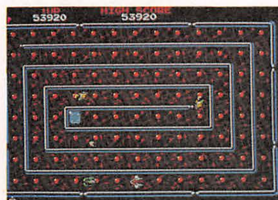
▲9ー緑：シンセメスクは飾り。コースなりに進むだけでクリアできる○



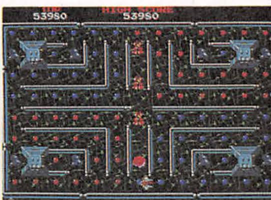
▲9ー青：余談だけど9ー赤面はスペースチェイサーの迷路をアレンジしたものです



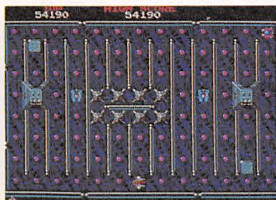
▲9ー灰：左下寄りにレーザーが一つ，右上寄りにアームが一つ隠れているよ



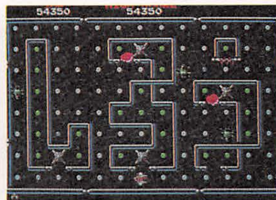
▲10ー赤：ウッドローズの特性を利用しないとクリアできないおもしろい面だ○



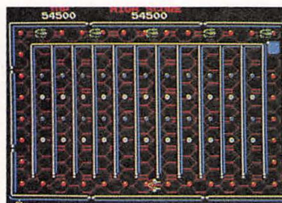
▲10ー緑：あまり選ばないほうが身のため。アイテムは取りづらい所に集中しているよ



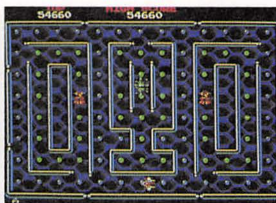
▲10ー青：行き止まりと長い一本道に注意しよう。狭みうちはいやだよ

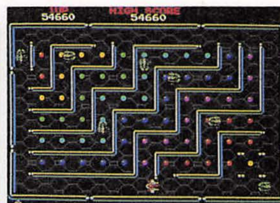


▲10ー灰：右上の電磁バリアがミソ。これを壊すのにどうしてもアームが必要

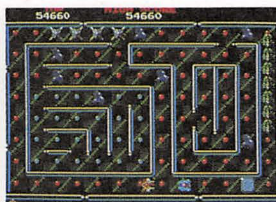

▲11ー赤：ある場所に重要なアイテムが隠れている。それを取ってしまえば○

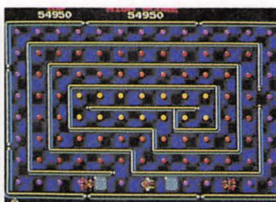

▲11ー緑：ジュニアコディン×4。これはうっとおしいぞ～

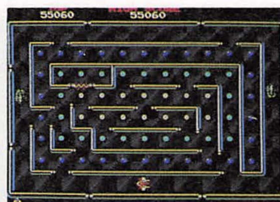

▲11ー青：真ん中の部屋にベラドンナを連れて入ってしまうとちょっとうっとおしい


▲11ー灰：アームがたくさんでるのでガンガン体当たりしていけば力押しでクリア可能

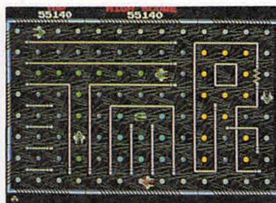

▲12ー赤：ハート面。でもかわいい模様と裏腹に，神経使う面なの……


▲12ー緑：ニトライトの並びかたが昔懐かしのジャングラーを思わせてよい

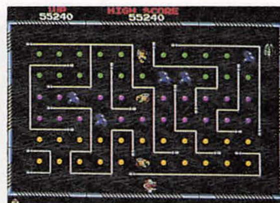

▲12ー青：ベラドンナを2機まとめて，あさっての方向に誘導してしまえばOKO


▲12ー灰：まずアームを捜さなくちゃ。右のニトライトにちょっと注意だね

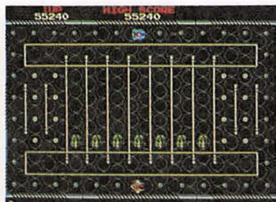

▲13ー赤：ド真ん中にアイテムが隠れている。そこまで無事たどり着けるかな？


▲13ー緑：ん？TMR面って何ですか？　ノーガナイザー×4というのはつらい

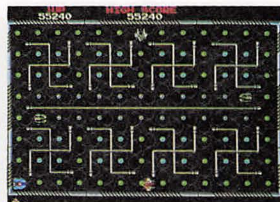

▲13ー青：ゲーム・スタートと同時に敵がバッと飛び散る。ダツラの下にいるのは，だあれ？

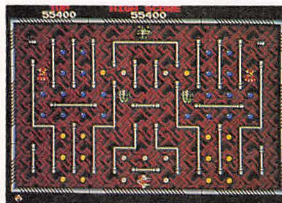

▲13ー灰：オイルがあると，進めそうで進めない方向というのがよくでてくる


▲14ー赤：これといった特徴のない面だけど，オイルが要所要所を占めているなぁ

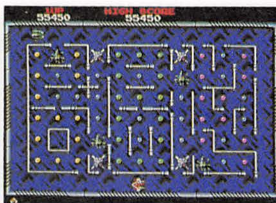

▲14ー緑：オリの中のニトライト。ゲームに関係あるのはシニアコディン1機のみ○


▲14ー青：これはむっずかしいぞお。よーく見ると袋小路ばっかり！

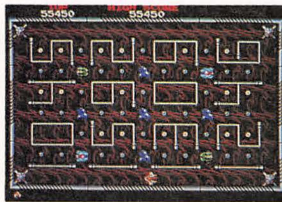

▲14ー灰：小卍面。卍の中にアイテムがたくさん隠れているけどそう簡単ではないぞ

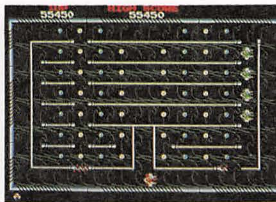

▲15ー赤：タコのようにも見えるし，人が手を広げているようにも見える面

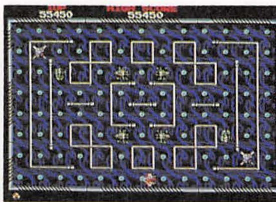

▲15ー緑：これはめんどうくさいぞ。あとからあとからドットがわいてくる

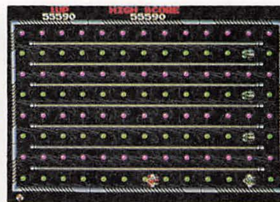

▲15ー青：奥へ奥へと潜り込んでいく面。どこでニトライトをやり過ごすかにだけ注意


▲15ー灰：簡単そうに見えるけど，そんなことないよ。追尾能力の高い敵ばかりだもん


▲16ー赤：オイルの配置がうっとおしい。スリップしはじめたらもう止まらない？

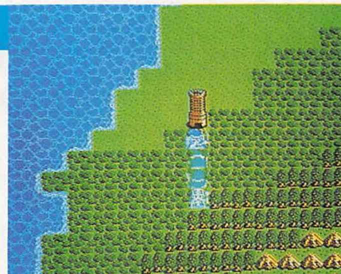

▲16ー緑：ノーガナイザーにアイテムを奪われたりしたら大変だあ


▲16ー青：おおっ。几帳面な感じのするきれいなデザインの面ですね


▲16ー灰：大ざっぱな面。ノーガナイザーを変に誘導しなければらくしょ＝けんちょう

山下　章のファミコン・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!



TARGET 3

ドラゴンクエストIII

ENIX
対応機種:ファミリーコンピュータ
価格:5,900円

発売2か月にして売り上げ総数250万本，一般雑誌やTVのニュースで取りあげられること数知れず——もはや「国民的ゲーム」と言っても過言ではない『ドラゴンクエストIII』。1本のゲームソフトがこれほどまで世間の人々にその名を知らしめたというのは，あの『ウィザードリィ』や『ウルティマ』でも為(な)し得なかった，まさにゲーム史上初の快挙(かいきょ)と言える。

3月号の誌上で「フリートークボードでこのゲームをレビューする」とみなさんに公約したものの，やはりやるからには徹底的にやりたいということで，今月の「ホンキ・ホンネ」でこの『ドラクエIII』を取りあげてみることにした。

このゲームに関しては，すでにさまざまなパソコン&ファミコン雑誌で記事がでているけど，ここでは「ホンキ・ホンネ」ならではの，ボクなりの切り口で『ドラクエIII』をレビューしてみたいと思う。ただ，あまりにも真剣になりすぎたために，少々文体が固くて内容がむずかしくなってしまったことは許してほしい。ま，『ドラクエIII』はだれもがヤリ込んでいるゲームだから，このくらい突っ込んで書いてみないとおもしろくないんだよね。それでは本文へどうぞ。

『ドラクエIII』を媒介にしたコンピュータRPG論

『ドラクエIII』とストレス値

『ドラクエIII』はオモシロイ——個人的見解(けんかい)の差はあるだろうけど，『ドラクエIII』をプレイした人のほとんどがこう感じていると思う。

もちろん，ボクもそのひとり。パソコンのRPGがどうもマニアック路線に走っているような気がしてならない今日この頃，ひさびさに素直な気持ちで楽しめたのが，この『ドラクエIII』なのだ。

そりゃ，パソコンのRPGと比べたら，トリックは数倍どころか数十倍くらい簡単かもしれない。でも，逆にそれが『ドラクエIII』の長所のひとつでもある。『II』でこそ，金の鍵，ラゴスという多少の〝悩ませどころ〟があったけど，『III』ではパソコンRPGにありがちな〝インケンなトリック〟がまったくと言っていいほど無いから，ヘンなストレスを感じることなくゲームをプレイすることができるのだ。



『ドラクエIII』の中で唯一不条理(?)な謎なのが，この黄金のつめ。ま，あくまでもこれはスタッフの遊び心だし，ゲームを解くのに直接は関係ないから，気にしない，気にしない。

ここで，RPGの中のキャラクターに経験値や攻撃力といったパラメータがあるのと同様に，RPGプレイヤー（つまりボクら）にも〝ストレス値〟なる内部パラメータがあると仮定してみよう。

このストレス値は，プレイヤーがイライラしたり，かったるく感じたりすると上昇していくとする。

たとえば，ディスクのアクセスが遅かったり，経験値かせぎが異常にきびしかったり，同じところを何度も歩いて往復させられたりすると，ストレス値はグンとあがっていくわけだ。

そのストレス値が最高の上昇率を示すのが，ゲーム中の謎が解けなくて行きづまってしまったとき。RPGやAVGをプレイしたことがある人なら，だれでも1度は，何をしたらいいのかわからなくてゲームを投げだしてしまいたいほどの〝ストレス値のMAX〟を味わったことがあるだろう。

今さら改めて言うまでもなく，一般に〝良いゲーム〟と呼ばれる作品のほとんどは，このストレス値が極(きわ)めて低い状態でエンディングまで行けるゲームのことだ（もちろん，内容もともなわなくちゃダメだけど）。そうした点から考えてみると，『ドラクエIII』は，ゼロとは言えないもののかなり低いストレス値でエンディングを迎(むか)えられる優(すぐ)れたゲームだと言うことができる。



今回訪れたのは，東京・杉並区八幡山にあるチュンソフト。いろんな電子機器メーカーの入っているビルの4Fに，デーンと事務所をかまえているのだ。

パソコンRPGの二高峰(こうほう)『ウィザードリィ』と『ウルティマ』が，回を重ねるごとにストレス値の高いゲームとなっているのと比べると，I，II，IIIと段階的にストレス値の低くなっている『ドラクエ』シリーズは，じつに対照的である。

イベントの性格から見たRPGの分類法

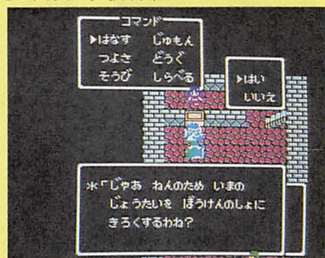
『ドラクエIII』のおもしろさの最大のポイントは，何といってもバラエティに富んだイベントと，それをクリアしたときの演出だ。ここで言う〝演出〟とは，プログラ

ストレス値を減らす『ドラクエIII』の親切設計

『ドラクエIII』では，セーブするところや体力を回復するところへは非常に行きやすいようになっていて，ユーザーのことを思った親切な設計思想がうかがえる。ルーラですべての町・城へ行けるというのが，何よりもボクらのストレス値を軽減させてくれているね。



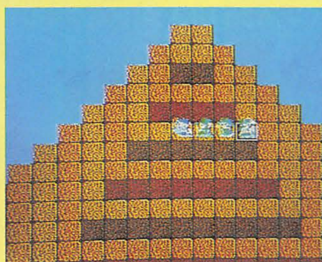
▲夜にアリアハンにもどると，このとおり，入口のすぐそばでお母さんが待っていてくれる。話すとパーティ全員のHPとMPが完全回復だ。便利♡



▲データのセーブも，じつはわざわざ王様のところまで行かなくても，このルイーダの酒場で行なうことができる。でも，一番ラクなのは，ダーマの神殿なのさ。



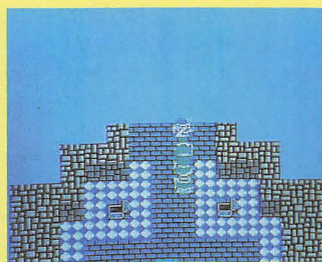
▲イシスのお城では，女王にデータをセーブしてもらったあとに，横のぬけ道から飛び降りれば，一発で城から脱出！

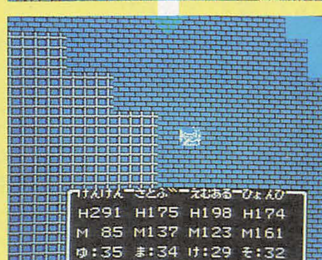


▲ピラミッドでも，一番上まで登りつめたら，あとは頂上から飛び降りるだけ。いちいち下まで降りる必要はありましぇん。

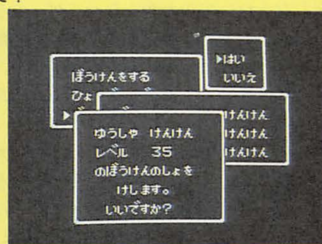


▲エルフの村の南の洞窟に入ると，こんな地形のところがある。ここの中心を踏むと，パーティ全員の体力，魔力が完全回復するのだ。経験値かせぎに絶好の場所だね。



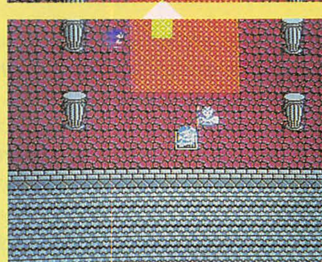


▲シャンパーニの塔の最上階から飛び降りると――オヤ，ここは？　そう，カンダタたちがいたところにでられるんだ。知ってた？

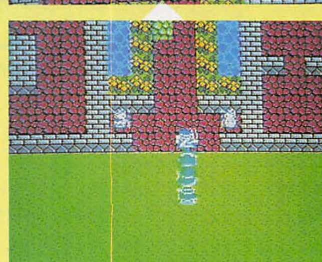


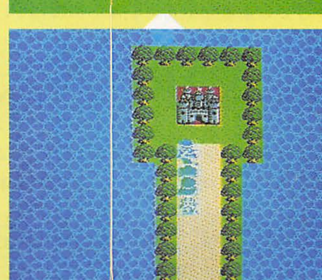
◀冒険の書を消すときには，こんなふうに再確認をとってくれる。これでもなおまちがえて消してしまうようじゃキミは大ボケ。











▲もっともひんぱんに立ち寄ることになるアリアハンの城では，城に入ってからズーッとレバーを上に入れておけば，王様のところまで自動的に行けるようになっている。この親切ぶりには感動しました，ハイ。

ム上でキャラクターを動かしたり，壁を壊したりする視覚的効果のこと。思わずニヤリとさせてくれる『ドラクエⅢ』のイベントと演出のセンスは，あらゆるＲＰＧの中でまちがいなくトップクラスだ。

ところで，現時点でのＲＰＧは，こうしたイベントとストーリーとを組み合わせて考えてみることによって，大きく二つのタイプに分類することができる。まずひとつが，『ドラクエⅢ』のようなマルチ・イベント・タイプ。

みなさんは『ドラクエⅢ』で，ゲームを解くことには直接関係のないイベントがいくつかあったことにお気づきだろうか？　そう，シャンパーニの塔にはべつに行かなくてもいいし，ノアニールの村の人たちを起こしてあげなくてもゲームを解くことはできるんだよね。こうしたイベントはもちろんのこと，『ドラクエⅢ』にでてくるイベントの多くは，「アリアハンの勇者が魔王バラモスを倒しに行く」という大前提とほとんど無関係に等しい。

各地に散らばっているいくつもの小冒険を成就(じょうじゅ)し，最終的に大目標を達成する——冒険小説などに良く使われるパターンだけど，広いフィールドを舞台とするＲＰＧには非常に適していると思われるのが，このマルチイベント・タイプだ。『ファンタジー』『マイト&マジック』など，ほとんどのＲＰＧがこのタイプに属する。

いっぽう，それとは一線を画しているのが，ストーリーを重視した，ストーリーイベント・タイプと呼べるもの。具体的にはゲーム中のすべてのイベントが最終的な結末に何らかの関与をしていて，最初から最後まで何のムダもなく１本のストーリーにまとまるようなゲームのことを言う。奇しくも，ドラクエシリーズのシナリオライター，堀井雄二氏が過去に作ったＡＶＧ『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』がこのタイプで，ＲＰＧよりもシナリオが重視されるＡＶＧ——その中でも特に秀作と呼ばれるものは，たいていこのタイプに属する。

しかし，残念ながらＲＰＧには，そのイベントがピシッと１本線にまとまるような作品はほとんど見ることができない。

唯一，このタイプに近いと思われるのが，昨年度の代表作『イース』だろう。２，３の例外を除けば，すべてのイベントが，敵の苦手な銀の製品と謎の美少女フィーナ&レアにからめるという手法でキチンと処理されているのだ。

強(し)いて言えば，この『イース』にしても，まだ若干(じゃっかん)の甘い部分はある。当面のボスであるダルク＝ファクトがわざわざ町まで降りてきて，シルバーアーマーの買い物をしたり，子供を泣かしてシルバーシールドを奪っていったりするっていうのは，解(げ)せないといえば，解(げ)せない。



中村光一・プロフィール
1964年８月15日生まれ。香川県出身。
昭和58年２月，㈱エニックス主催「ゲームホビープログラムコンテスト」にPC-88版の「ドアドア」で入選，大ヒットを飛ばし，プロのゲーム・プログラマーとして歩みだす。
現在は，昭和59年４月に設立した㈱チュンソフトの代表取締役と，電気通信大学の学生という二つの肩書きを持つスター・プログラマーである。
代表作品としては「ドアドア」(1985年)，「ポートピア連続殺人事件」(1985年)，「ドラゴンクエスト」(1986年)，「ドラゴンクエストⅡ」(1987年)，「ドラゴンクエストⅢ」(1988年）があり，いずれもエニックスよりファミコン版他で発売されている。



堀井雄二・プロフィール
昭和29年１月６日，兵庫県洲本市に生まれる。早稲田大学文学部を卒業後，フリーライターに。少年ジャンプの記事・編集，『ゴルゴ13』のシナリオ協力，本田一景というペンネームで「別冊アクション」に『探偵桃語』を連載するなど，幅広い活動を行なう。そして，ＥＮＩＸの第１回プログラムコンテストに取材に行ったときに，自ら応募した『ラブマッチテニス』が見事に入選。以後，『ドラクエ』に至るまで，かずかずの秀作を生みだす。代表作は，『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ！』『軽井沢誘拐案内』『ドラゴンクエストⅠ，Ⅱ，Ⅲ』など。現在，月刊『ＯＵＴ』の読者のページも担当している。

ワンパターンRPGを皮肉った『ドラクエIII』

——と，こうしてイベントとストーリーからＲＰＧを２種類に分類してみると，あらためてコンピュータＲＰＧのシナリオというものが非常に画一化(似たりよったり)したものであるということが良くわかる。「適当なイベントをクリアしたあと，敵の大将を倒して，王国を救って，ハイ，おしまい」——現在までに発売された大部分のＲＰＧが，このパターン(マルチイベント・タイプ）から脱しきれていない。

さすがにＲＰＧの本家の新作『ウィザードリィⅣ』『ウルティマⅣ，Ⅴ』はこのことに気づいたのか，プレイヤーが悪玉側に立って敵（善玉）の攻撃を撃退する（ウィザードリィⅣ）とか，ゲームの目的が自分の徳(とく)を高めることにある（ウルティマⅣ）といった，オリジナリティあふれるシナリオを展開してきている。

そうした意味では，『ドラクエⅢ』はじつに小気味良く，このワンパターン・ストーリーを皮肉っている。詳しく書くとまだゲームの途中の人の楽しみを奪っちゃうといけないので，あえてゲームの「前半」と「後半」という表現をすることにしよう（コレが何を意味するのかは，ゲームを解き終えた人ならわかるよね)。

「前半」部分は明らかに，『ドラクエⅠ，Ⅱ』と同じパターンの良くあるタイプのストーリー。もしもこの部分だけでゲームが終わっていたのなら，それでもおもしろい作品ではあるけど，シナリオ的にはそれほど評価できなかったにちがいない。

いったん終わると見せかけたあとの「後半」—この部分にボクは『ドラクエⅢ』の真の狙いを見たような気がした。既存(きぞん)のＲＰＧのストーリー・パターンを皮肉ったばかりではなく，最終的にロトの伝説の謎を解くということに帰着(きちゃく)することで，ドラクエ・シリーズを見事にひとつの物語にまとめあげることに成功しているのだ。

シナリオ担当の堀井雄二氏は，こう語っている。

「『ドラクエⅢ』は，いわゆる「後半」を見せたいがために作った作品です。シナリオ的にも「後半」が先に思いついていて，そこから肉付けをしていきました。
「前半」は，「後半」を見せるための伏線(ふくせん)的なものとでも言いましょうか。ただ，それが内容が薄(うす)かったりするとおもしろくないので，『ドラクエⅡ』と同じくらいボリュームがあるものにしたわけなんです。」

シナリオに関してのボクの意見を言わせてもらうと……。

なんかベタボメみたいなカンジになっちゃったけど，世の中に完璧(かんぺき)なものなどはありはしないし，受け手にとっては，いろいろな感じかたがあるのは当然。

そこでボクが『ドラクエⅢ』をプレイして感じたシナリオに関する問題点を２，３意見として提(てい)しておくことにしよう。

まずひとつが，「船」の存在。それまでは，会話から得た情報のおかげで順序良く町・城・塔・洞窟ｅｔｃ.を回っていけるわけな

んだけど，船を手に入れたとたんに，どこへでも行けてしまうおかげで，ゲームをクリアするための正しい手順が見えにくくなってしまうのだ。もちろん，戦闘でモンスターの強さを見ることによってその順序を判断するという方法はあるものの，やっぱり不明瞭。ボクなんか，先に謎を解いてしまって，あとからそれに関する情報が得られるってパターンが何度もあった。

もともと『ドラクエIII』は，だれにでも解ける親切設計を信条としているわけだから，船を手に入れたあとでも「つぎはどことどこへ行け」って情報をもっとバラまいておいてくれても良かったんじゃないだろうか。そうすれば，さらに流れるようなゲーム展開になったにちがいないと思うんだけど……。

そしてもうひとつが，ストーリー上のちょっとした矛盾点。完璧と思われる『ドラクエIII』のストーリーにも，よーく考えてみるとおかしいところがある。

たとえば主人公は，勇者の息子としてバラモス退治を王様から命じられるわけだけど，そんな大任をまかせる相手に対して，なぜ王様は最初から最強の武器を与えないんだろう？　せめてアリアハン国内で売っている中では最強の〝くさりがま〟くらいは，くれても良さそうだと思うんだけど。

また，アリアハンは旅の扉によってのみしか他の世界と行き来できない隔離された国であるはずなのに，「アリアハンからきた勇者が世界を救う」という情報がどうして流布しているんだろう？　伝説のようなものなのか（だとすると，伝説の前の伝説ってことか？），それともだれかが船でアリアハンにやってきてその情報を得たのか？ましてや，その情報がある程度広まっているとするのなら，にっくき魔王バラモスを倒して世界を救ってくれようとする勇者に対して，どうして商売なぞできよう？

『ウィザードリィ』の場合なら，たくさんの冒険者がワードナを倒すのに挑戦していくわけだから，ボルタックのお店が商売をしているというのも納得がいく。しかし，『ドラクエIII』はちがう。主人公は世界にひとりしかいない，バラモスを倒すために選ばれた勇者であるはずだ。その人に対して，なぜ武器屋や宿屋，教会が金を取るんだろう？

それにもうひとつ，××××がどこからラストの城に入ったのかという疑問も残る。

「ゲームだから」と言ってしまえばそれまでだけど，あとに述べるように『ドラクエ』がマス・メディアをめざす以上，こうした矛盾はキチンと解消しておかなければいけないと思う。もしも小説などがこうした矛盾点を持っていたら，けっこうキビシク追求されるからだ。

以上，かなり重箱の隅をつつくような指摘だったかもしれないけど，ゲームをプレイする人が，ますます拡大していくことを考えると，コレはこれからのRPGのシナリオが避けては通れない大切な問題だと思う。



中村光一氏との対談風景。ボクは彼の『ドアドア』を見てパソコンを買ったくらいだから，けっこう緊張してしまった。「プログラマーやゲーム・デザイナーを目ざすのだったら，パソコンや勉強だけでなく，幅広く世の中を見ていろいろな経験をして自分のものにすることが大切だと思いますね。堀井さんと親しくふれあって，堀井さんの偉大さは，そこにあると感じたからです」と，元パソコン少年の中村光一氏から後輩にあたるベーマガ読者へのメッセージもいただいた。

『ドラクエIII』と経験値かせぎの持つ意味

ボクらの業界には，ゲーマーと呼ばれる人たちがいて，人気ゲームが発売されると速攻でクリアすることを仕事としている（この「ゲーマー」の定義については，後日詳しく触れなければなるまい）。そうした人たちにこの『ドラクエIII』についての感想を聞くと，その多くが「経験値かせぎがダルかった」という答えを返してきた。もちろん，彼らは早解きをめざしているがゆえ，先を急ぐあまり，このような感想を持ったのかもしれない。プログラマーの中村光一氏は，この件に関してつぎのようにコメントする。

「それはやっぱり，早解きをしようとしたからでしょうね。というのも，『ドラクエIII』の経験値のバランス設定は，シリーズの中で最高に良くできた仕上がりになっているからです。『II』のときは通しプレイをする時間があまりなかったせいもあって，バランスが悪いというのは否定できません。しかし，『III』のバランスは納得のいくところまで調整できました」

——たしかに，これはボクも中村氏の意見に賛成だ。『ドラクエIII』の経験値かせぎは，他のRPGと比べてみても，それほどキツイということはない。ただ，ゲームを解くのに必要な絶対レベルが前作よりも上なので，そうした印象を受けた人がいるかもしれないが……。中村氏はなおも続ける。

「めんどうくささと楽しさとはまさに紙一重でして，ある程度苦労したのが報われてレベルがあがるというのが，RPGの中に感じられるうれしさだと思うんですよね。経験値かせぎというのは，バランスさえ良ければ楽しいものなんです」——なるほど，さすがにNO.1に売れるRPGのスタッフ，ツボはちゃんと心得ていらっしゃる。そう，この中村氏の意見こそが，RPGの経験値かせぎにおける正論なんだよね。

RPGの戦闘に関する一考

では，ここであえてボクが異論を唱えてみよう。経験値かせぎ——ひいてはRPGの戦闘とは，本当に楽しいものなのだろうか？　そりゃ，良くできたシステムなら戦闘は楽しいし，レベルアップしたときの喜びというのも他では味わえないようなものがある。武器をより強力なものに買い替えていったりするのも，これまた悦楽。しかし，どんなに秀作といわれるRPGでも，ゲームをクリアするまでの間に行なわれた経験値かせぎがプレイヤーに与えるストレス値は，けっこうなものになるはずだ。最初から最後までまったくストレスを感じずにクリアすることができた——残念ながら，ボクはいまだかつて，こんなRPGにお目にかかったことは一度たりともない。

ここで，良く言われる「戦闘がおもしろい」という発言についても考えてみよう。その代表作とも言えるのが，『ウィザードリィ』と『ドラクエIII』なのだが，たしかにこの2作の戦闘システムは，素晴らしいの一語につきる。しかし，それを単に「おもしろい」という言葉で表すのは，多少不適当なんじゃなかろうか。

というのは，プレイヤーが戦闘を「楽しい，おもしろい」と感じるのは，ゲームをはじめた直後，レベルアップをした直後，そして，一度ゲームをクリアしたあとにキャラクターを育てているときぐらいのことであるからだ。少なくともゲームをはじめてクリアするまでの間は，だれもが「戦闘を楽しむ」ことよりも「エンディングにたどり着く」ことへの欲求のほうが強いはず。そのときに戦闘の最初から最後まで楽しく感じられるというほど心にゆとりのある人はそうはいまい。したがってゲームをクリアする前の戦闘の大部分は，エンディングに近づくための単調な経験値かせぎとなってしまっているということは，先の2大作にしても否定できない事実なのである。

『ドラクエIII』の話にもどろう。ドラク

エ・シリーズは，その経験値かせぎという概念も含めて，これまでRPGなどやったことのなかった多くの人たちに受け入れられた。世間の新RPGプレイヤーたちは今，自分たちがはじめて見る対象物である『ドラクエIII』に，そして経験値かせぎに熱中している。

しかし，その熱中はいつまでつづくのだろう？これから先，『ドラクエIII』に限らず，今までと同じようなタイプの経験値かせぎRPGばかりでてきたら，その手のゲームに慣れてしまった世間の人たちは果たしてついてくるだろうか？　ゲームファンであるボクでさえイヤ気がさしてきているのに，その点に関しては大きな疑問符が残る。

しかし，だからと言って，どう改良すればいいかということになると，これがまたむずかしい。

『トラベラー』というような経験値の概念のまったくないボード版RPGもあるものの，現在のコンピュータRPGでは，経験値という概念を除外してしまうと，RPGという形態からはずれてしまう危険性が非常に大きいからだ。「主人公の役割を演ずる」ということを，コンピュータ上でどう表現するか？　AVGとどういう点がちがうのか？——純粋な意味でのRPGを作ろうとしたら，それこそ人工知能的なプログラムにゲームのマスターをやらさなければならないに違いない。

また，十人十色という言葉があるように，ユーザーの中には経験値かせぎが好きだという人もいるかもしれない。それに，経験値を排除すると，トータル的なゲームのプレイ時間が極端に短くなってしまう——このへんが，ソフトハウス側が経験値かせぎに対してハッキリとした答えをだせない最大の要因だろう。

この経験値かせぎという概念に正面から反発する新しい発想のソフトが，去年の年末に発売された。日本ファルコムの『ソーサリアン』がそれだ。

このゲームでは，1シナリオに1～2匹いるデカキャラを倒し任務さえ遂行していけばゲームは進行する。ザコキャラとの経験値かせぎ目的の戦闘は不用なのだ。もちろん経験値というものはあるのだが，これは主人公の体力のみを増すもので，敵に対してやけに強くなったりするという，ある意味では不条理なものではなく，より現実的（シミュレーション）である。

『ソーサリン』は，経験値で強さがどうのこうのと言うよりも，そのシナリオ内に設定された謎を解くことをポイントとしたAVG的（パズル的）ゲームだというのがボクの見解。とはいえ，ザコキャラも登場するから，ザコキャラの存在感というのは，出現数が多い割には，不明瞭になってしまったきらいはある。

マス・メディアへの飛躍をめざして

堀井氏と中村氏は，口をそろえて言う。

「次回作は，今までのドラクエとはちがった，かなり画期的なシステムをお見せすることができるでしょう。それがユーザーの人たちに受け入れてもらえるかどうかはわかりませんけどね」

さらに，中村氏がこうつけくわえる。

「ボクらの作品は，極端な話，パソコンRPGのマニアは対象にしていません。ドラクエ・シリーズは，一般大衆に遊んでいただくゲームなんです。そういった意味で次回作は，小説や映画というメディアのように，ゲームをよりマスに広げられるような作品を作りたいと思っています。正直な話，『ドラクエIII』というゲームは，『I』を考えた時点で考えられるものなんですよね。パソコンRPGの集大成なんですから。だから，そこまでは売れて当然，むしろ，新たなシステムを作りあげた次回作こそが，本当の意味でのボクらの勝負作になると思っています」

ゲームをマス・メディアに——これは以前からボクも書いてきたことだけど，現在，全世界の中でそれを実現する可能性がもっとも大きいのが，このドラクエ・シリーズだと思う。

ただ，そのためには，今のままのシステムでは絶対に無理だろう。小説や映画のように（作品内容にもよるが）だれにでも楽しめる娯楽メディアとして世に受け入れられることを前提に考えてみると，ゲームには，まだまだストレスと苦痛を感じさせてしまう部分が多い。

マス・メディア化まで意識している以上ドラクエの次回作（まだドラクエ・シリーズになるかどうかも決まってないそうだけど）は，今回ボクがゴチャゴチャと述べてきたいろいろな問題点を解消するような作品になっているにちがいない。

『ウィザードリィ』『ウルティマ』のシステムを媒体として，大きな成長を遂げてきた『ドラクエI，II，III』。その既成の枠にとらわれることなく，マス・メディアへの飛躍を目標とする『次回作』。コンピュータ・ゲーム史に革命をもたらす作品になるかどうか，興味はつきない。

堀井さん，中村さん，期待してます!!

中村光一 ゲーム・ヒストリー

—中村氏がプロのプログラマーになってからのものです—

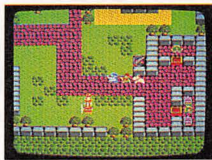

●ドアドア

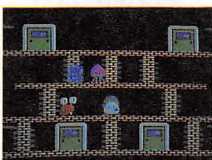

●ポートピア連続殺人事件（ファミコン版）


●ニュートロン


●ドラゴンクエストI


●ドアドアmkII


●ドラゴンクエストII


●ドアドア（ファミコン版）


●ドラゴンクエストIII



山村美紗サスペンス

京都龍の寺殺人事件

タイトー
対応機種：MSX2（ROM）
価　格：5,800円

written by MUNEPI♬

女流推理作家“山村美紗”が，ゲームの原作を書きおろした本格派ミステリー『京都龍の寺殺人事件』がシナリオも新たに，いよいよMSX2用ソフトとして登場。“山村美紗”ならではの奇想天外なトリックをくずすには，数々の証拠と証言を集めなくてはならない。つぎつぎと起こる連続殺人，財産・愛憎をめぐって複雑に絡む人間関係……。従来のアドベンチャー・ゲームとは一味ちがう，“山村美紗”のサスペンスの世界をMSXで体験してください。

ごあいさつ，そしてストーリー

皆さん，おげんこ？MUNEPI♬です。

今月は，先にファミコン用で発売されていた，アドベンチャー・ゲーム『京都龍の寺殺人事件』を紹介するとしよう。

このゲームは，あの推理界の女王・山村美紗が原作を担当しているんだ。ゲーム中には，彼女の小説でおなじみのキャラが登場し，プレイヤーの手助けまでしてくれるというオマケ付き。もう，山村美紗のファンには涙がでるほどうれしい作品だ。あっ，そうは言ってもファンでない人も十分楽しめる内容だと思うよ。それではとりあえず，序盤までのあらすじを……。

――売れっ子のゲーム・デザイナー（あなた）は，サイン会に出席するため，竜安寺へとやっときた。ゲームの構想を練りながら，境内を歩いていた彼は，掃き集められた花びらの中から女性の死体を発見した。彼が今日発表することになっている新作ゲーム，「京都龍の寺殺人事件」でも，この竜安寺で殺人が起こることになっている。

警察は第一発見者である彼に疑いを持った。彼自身もこの事件の謎を解明し，容疑を晴らすため，名探偵キャサリンの協力を得て調査に乗りだした。

手掛りはただ一つ，死体の手に握られていた6枚の花びら……。それには六つの文字が記されていた。犯人を示すためのダイイング・メッセージである。

やがて被害者の人間関係が明らかになった。彼女は嵯峨野にある尾沢家という旧家の養女で，この家には，当主の“ふじ”ともうひとりの養女“菜美子”，それに先代竜太郎の遠縁にあたる“皆男”という人物がいた。また，殺された“百合子”には“小波佐和男”という恋人がおり，佐和男にには“三沢直子”という婚約者がいるということだった。この時点で花びらの文字にあてはまる人物は4人。菜美子，皆男，佐和男，直子である。

果たして犯人はこの中にいるのだろうか，そして，その動機は……!?

と，まあ，こんな感じでゲームは幕を開ける。ダイイング・メッセージが残されているから，犯人をあっさり割りだすことができそうな感じがするけど，なにせあてはまる人物は4人。そのうえ，第2，第3の殺人も起きて……。

てなもんで，なかなかミステリーしてるでしょ。さすが，山村美紗だけのことはあるね。

気に入った点あれこれ

まず，アドベンチャー・ゲームであるからして，コマンドの入力について。コマンドの入力は，言わずと知れた選択方式（1文字ずつ入力するなんてーのは完全にひと昔も前の話になっちゃったね）。しかもアイコンで表示されているから，一目見ただけでわかるようになっているんだ。中でも一番特徴的なのが“キャサリン”というコマンド。小説の中では主人公として，その名探偵ぶりを発揮しているキャサリンだけど，このゲームでの主人公はあくまでもプレイヤー扮するところのゲーム・デザイナー。このコマンドは，その場にキャサリンがいるときに，彼女の推理を聞くというものなんだ。

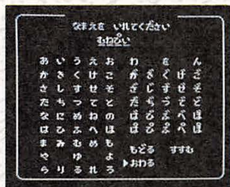
さて，このキャサリンという人物だが，ゲームの中での存在からして，結構おもしろい（これは狩矢警部など，小説からのおなじみのキャラには共通していえることなんだけどね）。このゲームは，推理もののアドベンチャーではよくあるように，プレイヤーと登場人物との会話で物語が進行していく。プレイヤーが質問し，登場人物が答えるという，ともすればごく単調なものになりがちな情報の流れだけれども，キャサリンや狩矢警部といったキャラたちが，じょうずにそれを防いでくれているんだ。

どういうことかというと，キャサリンたちは，ただ単にヒントを教えてくれるだけじゃなく，ときには逆に質問を返してくることもあるんだ。これが結構，それまでの調査の結果をきちんと把握するのに役立ったりするから，うれしい。また，それによってストーリー展開にちょっとしたアクセントが付いたりもするという，うまいキャラクターの使いかたをしている。

このゲームをプレイして，ほかにも感心したことがある。“移動”というコマンドと，“時間”というものの扱いかただ。

殺人事件という性質上，時間はなかなか重要な要素だ。犯行時のアリバイにかかわ


▲第1の殺人。それは桜吹雪きの中で起こった。—デモより—


◀まずはネーム入れ。登場人物が話しかけてくるときに，自分の名前を呼んで（音声合成ではないが）くれるのとそうでないのとでは気分的にちがうもんだ



▲桜の花びらの山の中から……死体が!?


▲死体の手には，6枚の花びらが……。それには「お・な・み・わ・こ・さ」という6文字が記されていた


▲これが名探偵キャサリンだあっ!!プレイヤーの良きアドバイザーとなってくれる


▲これが京都府警の狩矢警部。山村美紗の作品の90%以上に顔をだしている。「松方弘樹に似ている」と影さん

ってくるからなんだけど，ただ「○月×日！時？分に☆○が殺された」という情報が与えられただけでは，その後の，捜査に費したりして経過した時間の長さが意味を持たないから，話の運びにリアリティが感じられない（あまり大げさなことは言わないが，ちょっとした小説ぐらいの現実感はほしい）。

このゲームでは，捜査がある一定の進展を見せ，一区切りがつくと1日が経過するようになっているんだ。打ち込んだコマンドの数ではなく，ストーリーの進展で時の長さを表しているわけだ。まあ，1日というものが小説なんかでいうところの“段落”にあたると考えればいい。自分の部屋へ帰って，“考える”というコマンドを入力したときに，1日が終わらなかったとしたら，その日まで何かやり残したことがあるということ。で，「何をやり残したのか？」ということになるんだけど，今までのパターンだと，いくつもの場所を行ったり来たりしなくてはならなかったよね。このゲームでも行ったり来たりすることに変わりはないんだけれど，その日によって，また，その状況によっても“移動”での行き先が制限されて，行ったとしてもまったく意味のない場所へは行けないようになっている。だから，シラミつぶしに調べ直すときなんか，あまりの行き先の多さにガク然としたりする心配がなく，気分的にすごく楽になる。“移動”と指示しても行き先に表示されなければ，殺人現場だろうが容疑者の家だろうが，その時点では捜査に無意味な場所なのだ。

この行き先制限と，1日という時間の区切りかたのおかげで，ストーリーの要所要所がピシッと締まり，だらだらとダラけた展開になるのが防がれている。この，ストーリーの“流れ（展開）”を大事にするという姿勢は，骨組みのしっかりとした原作とマッチして，いい効果をだしている。

山村美紗について

このゲームの原作者・山村美紗は，斬新なトリックと華麗な作風で，最近はミステリー界の第一人者とまで言われている人なのだ。

彼女は京都で生まれた人だそうだ。今も京都に住んでいるんだけど，京都という土地がものすごくお気に入り（というような次元ではないと思うけど）らしくて，彼女が書く小説はそのほとんどが京都を舞台にしたものなんだ。題名も『京都～』ではじまるものが多い。現にこのゲームも『京都』ではじまってるでしょ。で，ストーリーの中に，うまく京都の祭りだとか，行事，習慣などを織り込んでいるんだ。読んでるうちに，「ああ，京都に行きたい」 などと思ってしまうこともしばしば。

また，京都という町の描写もさることながら，華道とか，茶道，百人一首といった日本の伝統的なものを題材にすることも多く，そういった日本らしさというものと，殺人事件との組み合わせが，山村美紗の小説のおもしろさなんだ。

山村美紗の作品には，この名探偵キャサリンのシリーズのほかに，舞妓さんや，歌舞伎役者，女検視官が主人公のシリーズもあるので，興味のある人は，本屋さんで捜してみてはどうかな？

ちなみに，名探偵キャサリンのシリーズで発売されているもののうち，ボクにわかっている限りを表にまとめておいた（実は全部持っているのダ)。ここに載ってなくて，もし他にもでていたら教えてね！

最後に，そして ごめんなさい

この『京都龍の寺殺人事件』は，ストーリーの流れを重視したゲームだということがわかってもらえただろうか？　山下先生の“ホンキ・ホンネ”の中での言葉を借りていえば「ストーリー・イベント・タイプ」だ。MSX用としては数少ない正統派アドベンチャーなので，一度プレイしてみてほしい。

それから，この場を借りて，5月号の「ロード・オブ・ウォーズ」に関してのおわびを……。

最後のほうで『「大戦略はダメ」という手塚先生……』と書いたんだけど，あれは手塚先生が大戦略を否定したというわけではないんだ。ボクは“苦手”というつもりでダメという言葉を使ったんだけど，一部（いや全部かな）誤解を招いてしまったようだ。ゴメンなさい。ボクが軽率でした。埼玉県の「友引町の住人」クン，手塚先生は大戦略を否定したりはしていないんだ。安心してね。

名探偵キャサリン・シリーズ出版リスト

○花の棺		光文社
○百人一首殺人事件		光文社
○燃えた花嫁		光文社
○消えた相続人		光文社
○京友禅の秘密	（傑作集）	光文社
○ミス振袖殺人事件	（傑作集）	光文社
○ヘアデザイナー殺人事件		講談社
○京都鞍馬殺人事件	（傑作集）	文藝春秋社
○京都絵馬堂殺人事件		光文社
○京都茶道家元殺人事件		光文社
○京都西陣殺人事件		文藝春秋社
○小京都連続殺人事件		講談社
○琵琶湖別荘殺人事件		光文社
○女相続人連続殺人事件		角川書店



▲殺された百合子の部屋。テレビの下のファミコンに注目!!典型的な女子大生で，ファミコンに狂っているそうだ……


◀キャサリンの恋人，浜ロ一郎。京南大学で教授をしている。このゲームでは影が異様に薄い

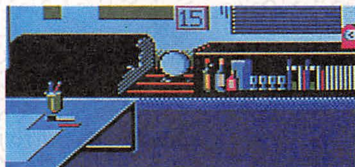

◀小沢皆男（こさわみなお)。殺された百合子の尾沢家と，遠縁にあたる。容疑者の1人


◀尾沢菜美子（おさわなみこ)。百合子の姉（実のではないが）にあたる。彼女も容疑者の1人


◀尾沢家の当主，ふじ。百合子も菜美子も実の子ではなく，養女なんだ



▲キャサリンがいつもコーヒーを飲んでいる“カフェ・ド・ミサ”のママ。パスワードを教えてくれるんだよ



▲自分の部屋。考えごとがあるときは，ここへもどってくればいいんだ。カレンダーで今日が何日かがわかる



パロディウス

コナミ
対応機種：MSX
価　格：5,800円
Written by TOMMY

ストーリー

わてはタコだす。宇宙を旅しながらいろんな星の人に『夢』ちゅーもんをプログラミングしとるんだす。わての宿敵は『バグ』いうねん。一生けんめいこさえたわての夢を平気で食いつぶしよる。

そのバグがどうやら小惑星帯に本拠地をかまえて地球人の夢を奪(うば)っとるらしい。そういうたら最近の地球人のプッツン！　あれはどない考えてもバグの仕業（しわざ）やで。

そないなワケで，わてを含めた5人のスペースファイターが地球人の夢を取りもどすため，小惑星帯に向かって飛び立ったんや。

ごあいさつ

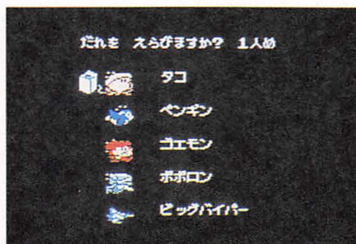
最近ようやく中型免許を取って，バイクで電波ビルへ通ってるTOMMYです。何つってもあたしゃ家が遠いもんで（手塚さんなんか自転車でも10分ぐらい）バイクの機動性はありがたい限り。でもね，ここんとこ陽気がいいもんで来るときは暑いし，帰りの夜は放射冷却でメチャ寒なのよ。このまんまじゃカラダにヒビが入るんじゃねーの!?　まあ？，ガラス製品みたい。

ということで今回はいよいよ発売になったパロディウスのご紹介。ゲーム自体に「あんまりマジメにせんほうがええで」というメッセージが入ってるのが不安ですが，とりあえずやってみまひょ。

HOW TO PLAY

基本的にこのゲームは，名前のとおりグラディウス・シリーズのパロディ。『グラディウス』や『グラ2』でできなかった悪ノリおフザケを全部ぶち込んじまえって調子のゲームなんだ。だから今さらハウツー・プレイといっても操作方法はまるで同じ。8方向移動とショット，それにⓂまたはⓃキーでパワーアップの選択ね。

ところでパロディというとまともなゲームではないのか？　写真を見た限りではどう見てもヘンだ…と不安に思ってる人もいるんじゃないかな。高いお金をだして買ったソフトがロクに遊べないんじゃシャレになんないもんねえ。でもその点はご安心あれ。このゲームでふざけてるのはキャラクターのグラフィックだけさ（ウンチ機雷とか巨大メイドとかね)。グラフィック・データをビッグコアや古代遺跡などに入れかえちゃえば『グラディウス3』としても十分に通用する内容なのだ（目新しさがちょっと足りないから『2』の別バージョンぐらいかな)。



▲このゲームは主人公タコの他，ペンギン，ゴエモン，ポポロン，ビッグバイパーたち。コナミソフトのヒーローの中から自機を選択できる。しかし性能は変わらないらしい。

自機はコナミMSXゲームの主人公

で，ゲームをはじめる前に選ぶのが自機の種類。ストーリーでも書いてあるように，主人公タコの他，4種類のファイターを選択することができるのだ。

1．**タコ**――主人公として初登場
2．**ペンギン**――『けっきょく南極』『夢大陸アドベンチャー』他出演多数
3．**ゴエモン**――『がんばれゴエモン！』
4．**ポポロン**――『魔城伝説』3部作
5．**ビッグバイパー**――『グラディウス』

コナミのMSXシリーズの主人公たちが一堂に会したあたり，MSX版『コナミワイワイワールド』の感がなきにしもあらずだよね。各キャラごとに弾やミサイル，オプションにバリアまでグラフィックが変わるってのもなかなか凝ってる。残念なのは性能がまるっきり変わらないってことだね。

ビデオゲーム版の『グラディウスII』みたいにすりゃいいのに(ゼータクだってば)。

おなじみパワーアップ＋α

パワーアップはグラディウス・シリーズと同じく，パワー・カプセルを取ってゲージを選ぶタイプ。

ゲージは7段階で，左から

1．**速うなんで！**：スピード7段階
2．**ミサイルや！**：ミサイル2段階
3．**上付ダブル？**：ダブル砲
4．**多い日も安心**：レーザー2段階
5．**分身の術や！**：オプション2段階
6．**何～やそれ！**：パワーダウン
7．**バ～リアッ！**：バリア

となってる。ま，6番目を除くと今までのグラディウスと同じものばっかりだからわかるよね。

じゃ6番の「何～やそれ！」とは何かというと，それまで取ったパワーアップのうちバリアを除いてすべて失ってしまうというとんでもないシロモノ。スピードを取りすぎたときには使えるかも知れないけど，すべて失ってしまうんじゃ死んだも同然！こんなモノ取るヤツいねーよ，というゲージがどうしてあるかというと，実はパワー・カプセルの中には特殊なものがあって，これを取るとゲージがロシアン・ルーレットになるのだ。つまりパワーアップが高速で移動し，パワーアップ・ボタンを押した瞬間に止まっていたゲージを選んじゃうってこと。7分の1でひっかかるワナってワケね。ま，このワナも，これ以上パワーアップはいらないってときにはパワーアップ・ボタンを押さなきゃいいんだから（ゲージの動く音がうるさいけど）大したことないよ。

さてパワーアップはこれでおシマイ……だと思う？　近頃のグラディウス・シリーズは『沙羅曼蛇』も含めて特殊装備が大はやり。パロディとはいえこのゲームでそれが省かれてるはずもない。カプセルのかわりに時おり出現するベルを撃って色を変え，取るとそのときの色に合わせてパワーアップが一定時間続くのだっ！　なんとツインビーの要素まで取り入れられているのでした。

色は8種，黄色からはじまるぞ。

1．**黄色**――敵全滅
2．**白色**――横ワープ。画面左右をループ
3．**黄緑**――縦ワープ。画面上下をループ
4．**水色**――敵・スクロール・ストップ
5．**紫色**――菊一文字爆弾。機雷だね
6．**青色**――いたずらドリル。無敵
7．**濃緑**――アップ・レーザー
8．**赤色**――ベクトル・レーザー

中でも絶対重要なのが横ワープで，ステージによってはこれなしでは突破不可能なところまである。でも用のないときに取ると逆にループのおかげで死んじゃうのでご注意。あれば助かるいたずらドリルは無敵だけど，これは弾と敵キャラに対してのみだから背景やレーザーに体当たりしないように。

ステージ1 うる星

この面はパワーアップするためにあるようなもの。やられる要素といえばスクランブルハッチの破壊が遅れて，そこから発進した敵に激突することぐらいじゃないかな。ボスのビッグペンギンは少々手ごわいけど，酒ビンに惑わされなきゃ勝てるハズ。ところでこの面のネーミングからして，パロディウスの設定のもとは「うる星やつら2・ビューティフルドリーマー」と見たっ。



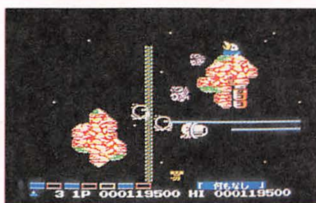
▲ふざけたツラのビッグモアイ。口ばかりか鼻からもポンポン弾を撃ってくる。つってもフル装備ならまず死にまへん。早く沈黙させるとスズメ隊がでるぞ



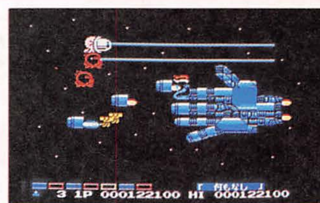
▲ステージ1のボス・巨大酔っぱらいペンギン。バリアがわりの子ペンギンを張りめぐらせて酒ビンを投げてくるとんでもねーヤツだ。Shoot it in the おヘソ♥

ステージ2 勝負星

浮遊岩石がやけに多い面だけど，敵の攻撃自体は1面と大差なし。わりと硬いウンチ機雷を壊してスペースを確保すればＯＫだ。上下左右からのレーザー攻撃はひたすら避けるとして，ボスのジャンケンポンとのジャンケン勝負はまるっきり運。負けないことを祈ってやるっきゃないわな。



▲上下左右から襲(おそ)いかかるレーザー光線。ここはスクロールがストップしてひたすらガマンの子をさせられる。岩をうまく利用なさい



▲ステージ2のボスはジャンケン戦艦。直前にグー，チョキ，パーのどれかを選んでジャンケン勝負し，勝てば敵自爆，引き分けで力ずく（メチャ弱！)，負けるとステージ最初にもどされる。こりゃ頭にくる！

ステージ3 落下星

かなりむずかしくなってくるのがこの面。狭くなるし，後ろからナナメにトンカチが飛んでくるし，巨大モグラのモールはしぶといし……。このあたりから死んだあとのリカバーがキツいから慎重にね。ボス前の落盤は何とか乗り切るとして，ボスのテヌキテヌキボーズはヒモの接点が弱点。子テルテルボーズをうまく振ってねらうべし。



▲なかなかデカくて驚かされる巨大モグラのモール。ツルハシ攻撃は，あなどってちゃあいけません。破壊できればいいんだけど単装になるとどうもね



▲ボス直前で突如崩(くず)れはじめる天井（てんじょう)。残りが少なくなるほど大量に落ちてくるというイヤラシさだ。こういうのは簡単なハズなのに信じられないくらいムズイ！



▲ステージ3のボス・テヌキテヌキボーズ。こちらの位置に合わせてイヤな角度で子テルテルを発射してくる。さらに弱点は本体じゃないのだ。Shoot it in the ひもっ！

ステージ4 迷星

はじめて来るとまずハマる迷路面。いかにも不自然に上下が開いているところは無条件でタテワープできるので絶対利用すること。そのまま進むと袋小路へ一直線なのだ。ボス前のクチビールは牙弾を相殺するためにもレーザーは不可欠。ボスのメイズは胸のあたりが弱点だけど，おこり顔になると当たり判定が消えて突進してくる。しつこく粘らず気長に倒そう。



▲この面はとてつもなく陰険な迷路。ボンヤリしてるとスグ袋小路に誘いこまれてしまうのだ。写真のようにタテワープでしのぐっきゃない！



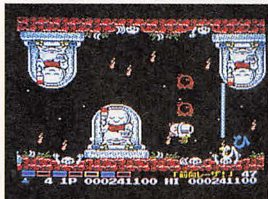
▲ボス直前ストッパーは8体で入れ歯をとばしてくる，その名もそのままクチビール。耐久力があるのではじめは一点を集中攻撃するのがよろしかろう



▲ステージ4のラストは女中（メイド）が2人でメイズと，迷路ステージにふさわしいネーミングのボスだ……おしょうがツーじゃないっての！ Shoot it in the バストッ（あんまりウレシクねーの）！

ステージ5 妖星

ガイコツ砲台やそとばミサイルがことのほかイヤらしい面。さらにジャンプ地蔵が加わると，一瞬の迷いが死を招くので気をつけてほしい。いたずらドリルで切り抜けるのが一番。ボスのゲ・ゲ・ゲ・アーント（ゲゲゲのおばさん？）は単純ながらあなどれない追跡ルーチンを持つので，常に距離を置いて戦うといいだろう。



▲やけに日本っぽいステージ5。この地蔵どもがピョンピョンと跳(は)ねまくるってんだからたまらない。だって弾がよけられないんだもんなー



▲風魔の小次郎の紅蓮剣のようなそとばミサイル。破壊はできるけどジャンプ地蔵と複合攻撃になってはたまらない。いきなりドカン！だぜ



▲ステージ5のボスは，とゆーとまともなのはカラダだけの不気味な鬼太郎のオヤジのメスバージョン。生意気にもリップルレーザーを撃ってくる大たわけだ



▲目玉に集中砲火するとカラダを縮めて「いやん」と涙を流す。あーっ，カワイクないカワイクないカワイクなあーいっ!!

ステージ6 要星

最終面だけあって陰険(いんけん)もいいところ。面全体が袋小路になってるところが2か所あるから，ヨコワープを確実に取れないとアウトだ。狭くなった要塞部はグラディウスの比じゃないムズカシさだし，もう慣れるっきゃない！　ボス前の内臓モドキはフル装備なら楽勝。さて，その後には……。



▲いよいよラスト・ステージ。グラ2（MSXね）の4面のような隕石(いんせき)がすっとんでくる。しかもさっぱり壊れてくれないぜ。いず——っ！



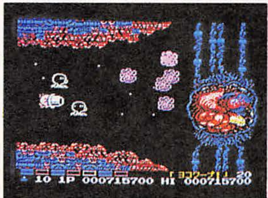
▲ここはそのままで抜けられるでしょうか？　ムリです。白いベルを取ってヨコワープしないと押し潰(つぶ)されるのです……よーっく考えるとムチャクチャじゃない？



▲X軸が合うとズドンプレッシャーが雨あられと降ってくる。うーんとタメて落下のタイミングをずらし，バックですき間を抜けるといい。わかった？



▲ここは意外にも細くなった部分は通れる。でもドラムの上下運動が激しいのでタイミングをうまく読めないと，ボン！だ。あとレーザーだったら下から行くのはとてもムリ



◀ボスストッパーはいきなりマジなグラフィックの内臓器管。らせん状に迫る弾を発射するも，いかんせん体力不足のためさっぱり効果ない。ザマあかんかん！



◀おっ何だっ，この気色悪い物体わっ！　品のない目つきにお下劣な鼻。まさかコイツは……

おわりに

パロディと銘(めい)うちながらもグラディウス同様手抜きのないゲームになってるのはウレシイ限り。買ってソンはしないんじゃないかな。ただしストレスをためないためには『新10倍』＋ディスクを用意しとくべき。とくにエキストラ・ステージに迷いこもうものなら初回は必ず死ぬと思うよ。

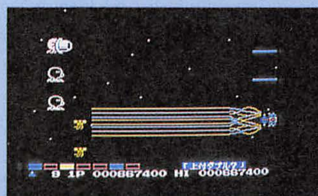
シューティングだけどセーブしましょ！



▲さてこのステージは何でしょう？　MSXシリーズではいわずと知れたアレですよ，アレ。黄色いカプセルは高得点だぞ



▲ところどころに壊せない石を埋め込んである超イジワルな生体粒子地帯。でも「いたずらドリル」に変身すればこのとおり楽勝なのさっ！



▲エキストラ・ステージのボスはグラ2（MSXだってば）のステージ7の戦艦の極小バージョン。あれに比べると笑っちゃうほど弱いのだった



アルギースの翼

KGDソフト
対応機種：PC-8801 SRシリーズ
価　格：7,800円
Written by ロッキー引本

KGDソフト（工画堂スタジオ）から今回，世に送りだされたソフトがコレ『アルギースの翼』です。

以前，同社から発売されたソフトに『覇邪の封印』というゲームがありました。この『覇邪の封印』には，ゲームのムードを盛りあげる要素として布製マップとフィギュアが付いてきたのをおぼえていますか。今回の『アルギースの翼』にもそういったゲームを盛りあげる，『翼龍の書』という古文書が付いてくるのです。この古文書はゲームを盛りあげるだけではなく，ナゾを解いていくのにも重要な働きをする大切な本です。

それでは，アルギースの地に古くからつたわるこの古文書を片手にアルギースの地で待ち受ける冒険に出発しましょう！

みなさん，ハロッキー！

こんにちは，KOGADO（最近，KGDというロゴから，これに変わったみたいですネ）の新作『アルギースの翼』のレビューをするレスキュー隊，No.4のロッキー引本です。

ところでみなさん，『アルギースの翼』のパッケージを見たことがありますか？　このパッケージがカッコイイのなんのって（別に南野陽子のファンというわけではないョ！）。もともと，KOGADOという会社はデザイン会社だけに流石としか言いようがありません。これだけすばらしいと，パッケージも売り上げをのばすための要素の一つになるかもしれませんネ!?

ところが『アルギースの翼』の魅力は，パッケージだけではありません。KOGADOの広告を見た人は，知っていると思いますが，この『アルギースの翼』は，ゲーム本編以前のストーリーが充実していたり，ゲーム中にでてくる古代文字を解読することができる『翼龍の書』をつけたりなど，実際にゲームで遊ぶ以外の楽しさも数多く含んでいるのです。

さらに，前々作，『覇邪の封印』ともつながりがあったりもするので，そちらで遊んだことのある人は，さらに楽しみが広がります。

このゲームは，難易度が高くもなく，低くもないのでRPGの大好きな人，苦手な人，み〜んな，本当に楽しめると思います。



永くつづいてきた平和が……

——はるか宇宙のかなた，第5銀河星団，アルファ星。そこには，アルギース王国と呼ばれる平和な国が栄えていた。いや，かつて栄えていた…というべきであろう。

現在はアルギース世紀578年。はえあるアルギース王国には，様々な妖獣が徘徊し，永遠に続くかと思われた平和は無惨な崩壊のせとぎわへ追い込まれたのである。

妖獣は，古来よりこの地上に数多く生息していた。しかし，アルギースの祖と民の間に培われた「愛の団結」のために，これまで数世紀の間，遠く山間僻地に押し込められていた。だが，近ごろこの妖獣が，次第に姿を現すようになった。そのあと，いともカンタンにアルギース王国の首都まで



▲コレが，ゲームのメイン画面。キャラクターは右上にある画面の中を走りまわるヨ！　それとほぼ中心あたりに立っている2人が主人公とその妹なのだ。この妹の名前は，人によって違うみたいでボクの場合は，「あさこ姫」だったョ（この名前は，KOGADOのユーザーサポートのおねえさんの名前といっしょだネ）



▲このごろ，なにかとゲームに登場してくるモアイが『アルギースの翼』にも登場してくるョ！　さぁ，このモアイがゲーム中どんなふうにかかわってくるか，キミが見つけてちょうだーい



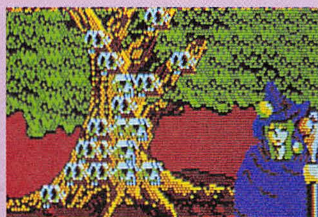
▲この画面の主人公が立っている場所で南のほうを見ながらしらべると水の精霊が現れて，ある質問をしてくるヨ!!　そして，この質問にウマく答えると，60000ゴルダも手に入ってしまうのです

を侵略してしまった。その原因は，アルギースの民があまりにも永い間平和になれ親しんでいたからであろう。
　そして，アルギース第23代，すなわちこの物語の時代に国王である父，それに母を殺された第23代の王子は，妖獣を退治し，もとの平和をアルギースに取り返すべくある町で旅立ちの準備を進めていたのである——。
　ここまでがゲームの導入部となるストーリーなのです。しかし『翼龍の書』の頭の部分に書き記されているとおりまだ『アルギースの翼』には，壮大なバック・ストーリーが隠されています。それが何かは，プレイしてみてのお楽しみですヨヨ〜ン！

ザ・『翼龍の書』

リードでも書いたように，『アルギースの翼』には，ゲームを盛りあげる要素として『翼龍の書』が付いてきます。この『翼龍の書』とはカンタンに言えば，サイズはちがうものの『イース』のマニュアルに似ています。
　それでは，今からこの本の内容を紹介しながら説明していきましょう。
　この本は，大昔からの大王，精霊，また，代々の王子らが，血と涙で書きつづり，平和を誓って作りあげた古文書。というシブイ設定になっています。
　内容はというと，アルギースの地のおおまかな地図はもちろんのこと，ゲームにあちこちでてきてヒントとなる古代文字の解読法やこのゲームを解き終えるために必要な三つの言葉，ゲーム中に登場するすべての妖獣に関する覚え書き（主に種族や地位，形態について），12種類ある魔法の効果，序盤戦に必要なアイテムの使用方法などが書かれています。
　これで，みなさんにも，『翼龍の書』の力を借りずにアルギースの地に真の平和を取りもどす事が不可能だということがわかってもらえたでしょう。





▲この気味の悪い木の横にむらさきのローブを着て立っているのが「地の精霊」。だが，彼に会うためには，ある言葉を入力しなければならないのだ!! そして，その言葉を知るために役立つのが『翼龍の書』



▲はじめのうちは，この山の画面を見つけるのがけっこう大変なんだ。そこで一つヒントを教えちゃおう。アルギースの地の北東の山々を調べまくってみてくれ！ だけど，あるアイテムがないと，ここへ来ても無意味だョ



▲アルギースの地の北東の山で○○○○杖を使ってきた東の地なんだけど，敵の強さもアルギースの地とさほどかわりがないのでバシバシ倒して行こう。あと，画面に写っている砂漠みたいなところには，「水の精霊」がとじこめられている。彼（彼女かもしれない？）をたすけるためには，ある壺を見つけだし，使わなければならないのだ



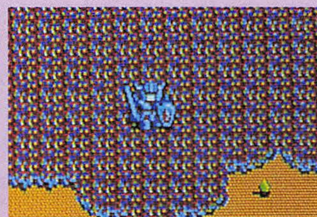
▲この画面は，なんだ〜！ もしかしたら桃太郎伝説のラスト画面かもしれない。というのはウソでコレは「水の木馬」というアイテムによって起こった現象なんだ。やっとコレで東の地に進めるネ！ ちなみにこの川の画面をだすためにはアルギースの地の北西の川をすべて調べてくださいネ



▲「風の精霊」が住むという山脈地帯。そして主人公のキャラが立っているところに「風の精霊」が，現れる!! ただし，自分の妹を仲間にしたあとでないと「風の精霊」は，話をちゃんと聞いてくれないゾ



▲この砂漠のシーンに草木がはえているのがわかるハズ！ 実は，ここに自分の妹が住んでいる街がある。でも，仲間にするためには，彼女にある印を見せなければならないんだ。まぁ，とにかく，彼女を仲間にすれば魔法も使えるようになるから，冒険がラクになるゾ！

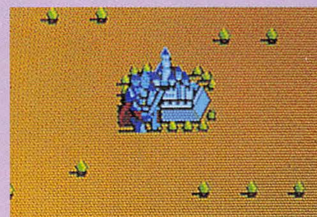


▲マグマの中に危険を犯して立っているのには，ちゃんと理由があるんだ。それが，なぜかと言うと，ここには，敵の最高指令官ミノリンの支配する城があるからなんだ。
　しかし，自分が強くなってからきたほうが良いかなーと思うけど……

今度は3D!?城と塔



▲この画面に写っている城はアルギースの地にある。でも，こういう建物に入るためには，必ずアイテムが必要なんだ。この城の場合は，「黒き龍の鍵」を使うべし!!



▲こっちの城は，うってかわって東の地。ここに入るための「白き龍の鍵」は，自分の妹が持っているゾ！
　もう一つ，この城には，重大な秘密が隠されている。それは，天界へと行くための場所があることだ。ある塔で手に入れたかねをここで使いましょい！

戦いは，フィレスの街より――

ゲーム・ディスクをブートすると画面には，寂しげな蜃気楼が漂う砂漠のシーンが現れます。ここがアルギースの地です。

やがて，タイトルが消え，スッゴイ明るいBGM（このゲームのBGMは，プロの作曲家が作ったオリジナル・ナンバーです）と共にゲームがスタートします。

ゲームをスタートさせて驚くのは，その街の中を走りぬけるキャラクターの動きが速いことです。その速さは街の中だけでなくフィールドや建物の中でも同じで最近のRPGにありがちな遅さがまったくありません（そういえば，レスキュー隊，No.7の君島クンが，「スッゴイ，速くて街のはじまであっという間に行っちゃうんですよネ！」って言っていました）。

ゲームの謎的な部分は，キャプション（写真の横や下に書いてある文章のこと）で紹介するとして，ここではハラハラ・ドキドキの戦闘に重点をおいて紹介していきましょう。

KGDの前作，『サイキックウォー』では，バリバリのサイキック・ビームのぶつかりあいによるSF的な戦闘シーンでしたが，新作，『アルギースの翼』は，剣と魔法を使いわけて戦うといったファンタジー的な戦闘シーンに変わりました。

しかし，この戦闘シーンで最初から魔法を使用することはできません。使用するには，西の地にいる魔法使いである自分の妹を仲間にしなければならないのです。苦労して妹を仲間にすると彼女はすこしずつ魔法を覚えていきます。

そして，ついには12個もの魔法をおぼえることになるのです。

しかし，12番目の魔法，「カズノヒロブ」を使うためには，あるアイテムが必要なのです。

あと，コレを使わなければ低レベルでゲームクリアは不可能だと思われる物があります。いえ，物といってはダメですネ。それは，なんと，生き物であるタカなのです。このタカは，エサをあたえると敵に向かって飛んで行きますヨ（エサは，最高20個まで持てます）。

とにかく，このゲームの戦闘シーンは，ゲームが進むにつれてリアルタイム要素がアップしていきます。まぁ，一つのセールス・ポイントとも言えるでしょう。なんといっても，見ていてこの戦闘シーンは飽きません!!

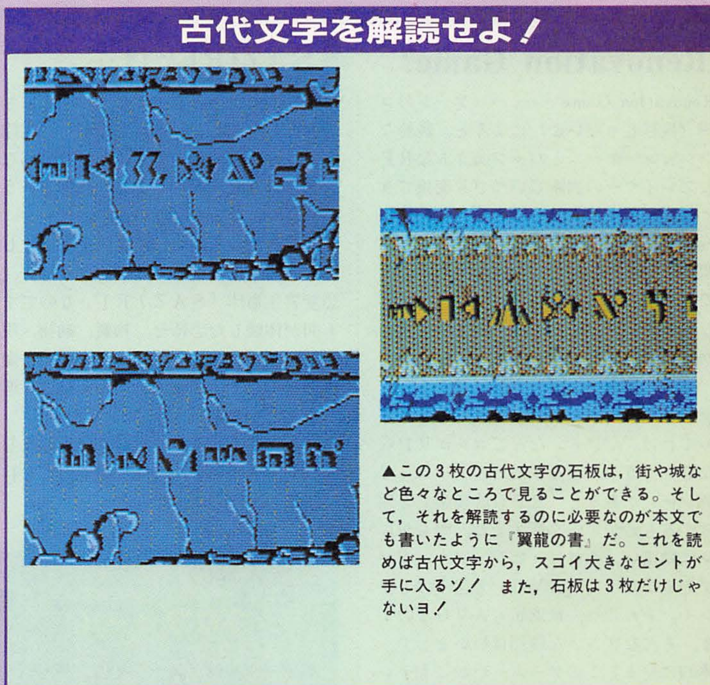


▲ここが前の写真で紹介したかねの場所。ぱっと見たかんじ，『ザナドゥ』に似ているネ!!　敵の強さもハンパじゃないのでここは，力を入れてガンバロウ



▲ここは，塔なんだけど，入るためにはやっぱり城と同じでアイテムが必要。そのアイテムとは，何か？　それは，キミたちが考えてくれたまえ!!

古代文字を解読せよ！



▲この3枚の古代文字の石板は，街や城など色々なところで見ることができる。そして，それを解読するのに必要なのが本文でも書いたように『翼龍の書』だ。これを読めば古代文字から，スゴイ大きなヒントが手に入るゾ！　また，石板は3枚だけじゃないヨ！



▲この画面はなんだい！　もしや，エニックスの『ガンダーラ』では？　と，じょうだんを言うのはやめましょう。この中には，3大中ボスの1匹がいるので心して入っていってくれョ。でも，そいつを倒したあと，手に入る，「龍の玉」は，最強の魔法，「ガズノヒロブ」を使うためのものなのだ



▲これは，見てのとおり神殿。天界に二つある建物のうちの一つだ。ここにはだいじなアイテムがかくされているゾ！
エッ！　何，聖闘士星矢（セイント・セイヤ）はいないかって？　いるわけないでしょーうが!!



▲コイツが最後の敵，ミノリンだ。コイツを見てあっと思った人が多いだろう。だって『覇邪の封印』にテラリンってのがでてきたもんネ!!　とにかく，コイツは強いゾ!!　あと，自分が立っているハズのところにドラゴンがいるのは，最後の魔法「カズノヒロブ」を使ったから。このドラゴンのブレスは，スッゲー強いヨ!!
さぁ，エンディングは，もうすぐだぜ!!

SAZIRI（サジリ）

日本テレネット
対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　格：7,800円

Written by 石井一弘

人間の恐怖心を実体化させる「SAZIRI」が襲ってくる――異次元空間で展開される恐怖との戦い。何とも無気味なシナリオ設定に反して，キャラクターと攻撃方法が実にコミカルなゲーム。

アクションあり，アドベンチャー要素あり，そしてビジュアル・シーンありの日本テレネットの異色作『SAZIRI』をご紹介しましょう。

ホラ，今これを読んでいるあなた。あなたが身近に体験した恐怖が，いつSAZIRIによって実体化されて襲ってこないとは，決っして言い切れないのです（ウルトラQじゃないってば）。

Renovation Game?

Renovation Game――パッケージのコピー（複写じゃないよ）によると，純粋なアクション・ゲームとパーフェクトなRPGにプレイヤーの判断でいつでも変換できて，ビジュアルはAVGなのが，このRenovation Gameってことだそうです。でも，説明だけじゃよくわからない？，そこで，実際にやってみると……。

なるほど，ふだんはテレネットお得意のスクロール・アクション・ゲームなんですが，いったんコマンド・モードに入ると，コマンド選択によって敵を倒すこともできるってわけ。だけど，なんでコレがRPGなんでしょう？　なんか最近のゲームって戦闘シーンがあると「RPG的要素」と銘打ってるものが多いんですよね。明らかにコレは勘違い。それに，ビジュアル・シーンがあるからって「AVG」と言うのもオカシイ。それじゃ，紙芝居もAVGなの？

ま，そんなささいな疑問はいいとして，全体的に見るとこのゲーム，いかにもテレネットらしいゲームだなと思います。フルカラーのスクロールとギンギンのサウンドはサスガ。それに，なんといっても，随所に盛りこまれたギャグが楽しいのです。アクション・ゲームなのに，ふきだしがでてきてキャラクターがしゃべるなんていうのは，今までにない大胆な試みと言えるでしょう。

それに，「わわわわ」と口から文字をはきだす主人公がけっこうカワイイ。エネルギーをウ～ンとためて，「わ」の波動砲を発射!!――『妖怪道中記』？『R－TYPE』？　イエイエ，これが『SAZIRI』なんです。さあ，キミには『SAZIRI』を封じて，伝説の救世主の再来となりうることができますか？

SAZIRIとは…

みなさんが今まで生きてきた中で，もっともこわかったことは何ですか？　実際に体験したことや夢の中で味わった恐怖など人間だれしも，大なり小なり恐怖というものを経験していると思います。

この人間の最高の恐怖記憶を実体化してしまう凶悪生物がいるのです。それが，超恐変異生命体「SAZIRI」なのです。人間が体験した恐怖を，物質，動物，現象を問わずに実体化，驚異的な増殖力と変成能力をそなえ，宇宙の全生命を滅亡に導くこともできるというものです。

「SAZIRI」に対しては，どんな攻撃兵器も通用せず，特殊な超能力でなければ倒すことはできません。

プロローグ

――今より，はるかに遠い時間と空間の果てに，一つの邪悪な生命体が生みだされた。あらゆる恐怖を実体化させる究極の凶悪生物〝SAZIRI〟である。

その驚異的な増殖力と変成能力は，ことをたやすく宇宙の全生命を滅亡寸前に追いやった。だが，そこに1人の絶大な力を持つ超能力者が現れ，その侵略を止め〝SAZIRI〟の源核を重力封印し，全宇宙の危機を救った。

そしてときは流れ，その史実はいつの間にか伝説化され，人々は真の恐怖を忘れてしまった。しかし今，その封印が何者かによって解かれようとしている。一体誰が，何のために？　全宇宙の運命は？　果たして再び救世主は現れるのか？　すべての謎の回答を求めて，戦いの幕は切って落とされた…。

主要人物のプロフィール

アーク・ジェス・ライヴァー

年令，出身地不詳（ふしょう）。

〝Vナンバー〟と呼ばれる「連邦特務部隊ESPライセンサー」のNo. V7であった。群を抜くパワーと明晰（めいせき）な頭脳で銀河統一戦争時に数々の大きな戦闘を勝利に導いた陰の功労者。しかし，その特殊能力者ゆえに戦後，政府中枢（ちゅうすう）はVナンバーの存在に脅威（きょうい）を感じ，メンバーを解散させ自由を奪った。

それでも，その飛び抜けた能力により，トップ・シークレットに関する記憶を消すこと，容姿を変えることで自由の身となった。『SAZIRI』を倒せる唯一のエスパーであり，今回の主人公である。

エルロード・メイ・リアンナ

政統王族「エルロード家」の第一王女。

戦争当時Vナンバーの守護下にあり，アークにガードされていた。戦後は銀河政府の平和の象徴として信望を集め，戦争被災惑星を視察，復興に協力している。アークが助けなければいけない人である。

ウォルティ・ルリーマ

元Vナンバーで，アークの同僚だった人。

戦争中は，ミッション・パートナーとしてアークといっしょに数多くの任務についたが，Vナンバー解散後，行方不明になっている。

戦争中，護衛任務時にはリアンナ姫から姉のように慕（した）われていた。

八つのパーツを集めてSAZIRIを封印せよ！

このゲームは，八つのワールドで構成されていて，最終ワールド以外の七つのワールドにはビジュアル・シーンがあります。さらに，このビジュアル・シーンを区切りに前半（ステージ1）と後半（ステージ2）にわけられています。

各ワールドには，一つのパーツに必要なジョイントが数個あり，これをすべて手に入れ，さらに各惑星および空間内の謎を解いてボスキャラを出現させなければなりません。

そして，このボスキャラを倒すとパーツを取りもどすことができるのです。しかし，パーツには異常事態にそなえて自爆装置が働いていて，すでにカウント・ダウンしているのです。一定時間内にワールドをクリアできなければパーツは自爆してしまいます。

ところで，各ワールドに住みついているボスは，何らかの方法，あるいは特別なタイミングを見つけないと出現させることができません。それには，各ステージでの情報収集と謎解きが重要なポイントを占めています。



▶八つのパーツは，画面の右端であるここに表示される。これが完成した重磁力幽閉シャトルだ

特殊能力とは？

アークの特殊能力というのは，声を武器として相手にぶつけて倒す「パワーボイス」。超能力を使って相手を倒す「サイコショック」「サイコキネシス」などです。

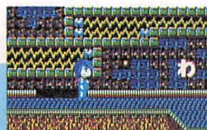
また，二つを同時に使うことによって「サイキックボイス」などが使えます。

●パワーボイス

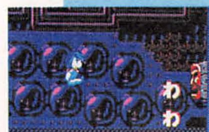
ボタンを1回押し，はなした瞬間に発射されるので，押している時間が長ければ〝ボイス〟のエネルギーも高くなって攻撃力も増します。また，レベルやアイテムでもパワーがあがっていきます。

●サイキック・ボイス

発射までに少し時間がかかりますが，その威力は絶大で6種類のバリエーションがあります。

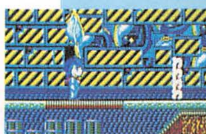


▶ビックボイスが一直線に飛んでいきます

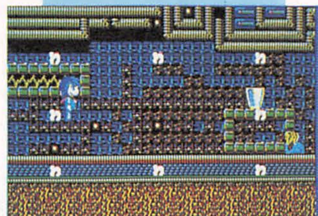


◀ビックボイスが二つ並んで一直線に飛んでいき，威力は倍増します

▶ビックボイスが3方向に飛んでいきます



◀パワー・ボイスはタテに四つ並んで飛びます



▲ビックボイスが飛んでいき，真ん中で分裂してパワーボイスが8方向に飛んでいきます



▶二つのビックボイスが自分のまわりを回ってバリアの役目をしてくれます

RPGモード？

▼これがRPGモード。画面右端に表示されるコマンドで，相手の話がフキダシにでる



アクション・ゲームなのに，なんとロールプレイング・モードがあります。このモードに入ると敵の出現メッセージと名前がでて，敵の数とヒット・ポイントが表示されます。

選択項目には，つぎの五つがあります。

▶**見る**：敵の姿や状態などがわかる。

▶**たかる**：アイテムなどを持っていそうなときに使う。

▶**おだてる**：重要なヒントなどを知っていそうな場合に使う。

▶**戦いを挑む**：敵に超能力を使って攻撃をする。



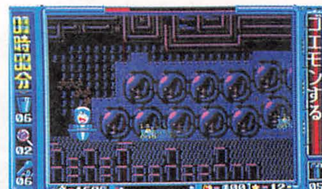
▲おだてまくるとウォーター・ユニットをくれるとってもいいやつ



▲南野陽子をおだてたら「あたし男なんかに興味ないの」と言われてしまった

コマンド・モード

コマンド・モードには〝ゴエモンする〟というコマンドがあり，体力を回復させることができます。ただし敵に対して無防備となり，時間も早く進むので，敵が多くでてくるところではあまり使わないほうがいいですよ。



▲やっぱり風呂はゴエモン風呂がいいや

アイテム説明

フォース・ユニット



ステージ1の最後にある転送システムなどに仕掛けられている。ザップバリアを解除するためのアイテム。

ジョイント・ビス



重磁力幽閉（ゆうへい）シャトルの分解パーツを保修するのに必要。すべて集めていないとステージ・クリアができなくなります。

ウォーター・ユニット



パワーボイスの発射効率を良くする。つまり，取れば取るほど連射がきくようになります。

ドロップ・ユニット



ドロップ・ユニットを取るとサイキック・ボイスをランクアップさせることができて，持っている個数で種類が決定されます。

マイク・ユニット



サイキック・ボイスをパワーアップさせることができます。

（注）：はじめの二つのアイテムは絶対に取り残してはいけませんが，あとの三つのアイテムは6個以上取ることができませんので，無理をして取る必要はありません。

ちょっとしたテクニック

ボクがプレイしてみて，気がついたテクニックをいくつか紹介しましょう。

- 自分の背の高さより低い位置で動いている敵がでているときにゴエモンがしたくなったら，ジャンプしたときの最高点でコマンド・モードに入り，ゴエモンをすると敵に当たらずにできます。
- ワールド1の後半（ステージ2）で，最初にでてくる敵をおだてまくるとウォーター・ユニットが何回でも手に入ります。
- 夜になると敵が強くなったり，多くなったりします。ゴエモンなどしようものなら，体力が回復どころか反対に減っていってしまいますので，夜になったら時間をすすめて朝にしてから歩きましょう。
- すべての敵とロールプレイング・モードの「たかる」，「おだてる」をして情報を聞くようにしましょう。また，ロールプレイング・モードに入った敵は，アイテムを取るかもしれませんので気をつけましょう。

ボスキャラ登場の口上がおもしろい！

ボスキャラが登場する直前には，写真のようなメッセージが表示される。「怒りと嘆きの大魔神」とか「いとしのビッグ・ママ」など，その口上が実にユカイ!!

ダイジェスト版 ビジュアル・シーン

ビジュアル・シーンなくしては日本テレネットは語れない！というわけで各ワールドのビジュアル・シーンをダイジェストでお届けします。

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



河野光のナムコット情報局のコーナーです。さて，今月は，ファミコン，PCエンジン，そしてMSXと盛りだくさんの情報がいっぱいです。

PCエンジン全開!!







ナムコットから発売されているPCエンジン用ソフト『妖怪道中記』は，もうプレイしたかな？　あの高性能ゲームマシンにナムコのソフトが付けば，天下無敵，こわいものなし。そんな，訳ないかな？

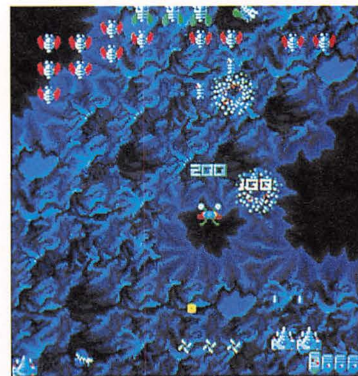
そういうことで（どういうコトだ！），つぎの新作ソフトの紹介ということに話を無理矢理進めていくことにしましょう。妖怪道中記に続く第2弾は，『プロ野球ワールドスタジアム』。

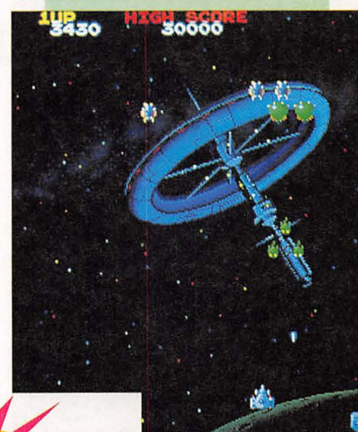
ゲーム内容は，おなじみファミスタと同じですが，そのパワーアップがスゴイ。まずグラフィックが，やはりPCエンジンという感じの大迫力。球場も，ドーム球場の屋根付き。だから花火はあげられない（残念）。

チーム数は，10チーム＋3チーム＋α（アルファ）チームあるのだ。そして一番のおもしろさは，選手が勝手に，エラーすることだ。このエラーが付いたために，思わぬハプニングが…。ゲーム展開は必至だ。つまり痛恨のエラーがゲームを左右する。今までのテクニックに運がプラスされた訳です。幸運の女神は，君にほほえむかな？「やはり野球ゲームは，ナムコしかない！」と言わせてみせます。

この『プロ野球ワールドスタジアム』は，5月20日，4,900円（予価）で新登場。

そして，第3弾は，『ギャラガ88』，そして第4弾には，お待ちかね『ドラゴンスピリット』の登場です。予定では，8月までにはすべて登場の予定です。くわしくは次号でお知らせします。












ファミコンソフトも大集合!!

5月27日新発売の『ナムコクラッシック』（先月号にて紹介）に続き，『カイの冒険（ザ・クエスト オブ カイ）』の登場です。また，一段とかわいくなったカイちゃんが登場します。

内容は，あの「ドルアーガの塔」にカイちゃんが，女の子ひとりで立ち向かう，なんと無謀な冒険物語になっています。君の力でカイちゃんを救うのだ。カイちゃんの危機一髪物語。カイを救えるのは，君しかいない!!

そしてまだまだ続くナムコットのファミコン旋風。『カイの冒険』の他にもたくさんのゲームが登場します。発売日など，くわしくは決まっていませんが，すべて夏休み中には楽しめるでしょう。それでは，ズラ～ッとタイトル名だけをご紹介します。内容については，次回にて。

ＰＣエンジンで一足先に発売され，大好評のあの『妖怪道中記』が，ファミコンに登場。発売がＰＣエンジンより遅い分だけ，内容は，よりパワーアップしています。ファミコンのハードの限界を超えて（超えるワケないか）ナムコットより，期待以上の内容でおとどけします。はっきりいって，ＰＣエンジンより10倍はむずかしい。しかしＰＣエンジンのユーザーよりキャリアの長い君たちならだいじょうぶだ。

ほんとのことを言うと，私自身ファミコンのハードでは，このゲームは無理かな？と思っていたけど，さすが，ナムコはスゴイ。不可能を可能にする力がある。ナムコの辞書に不可能という文字はないのだ。だからナムコはナムコなのだ（ほとんど意味不明)。ようするにそれほど良くできていると言いたいだけです。

他にも『三国志』『ファイナルラップ』，そして『源平討魔伝』などビッグ・タイトルのラインナップ。ファミコン用ゲームソフトは，今まで以上のパワーで大進撃というところです。

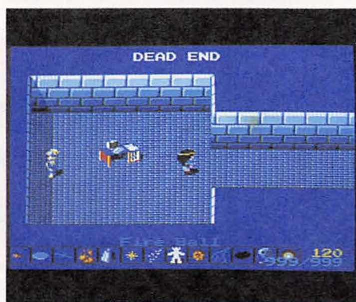
これからも，目がはなせないナムコです。というよりも君たちに見はなされては生きていけないナムコなので，絶対に期待を裏切らないソフトを提供します。

MSXの世界に本格突入!!









ＭＳＸのソフトも今年はどしどし開発してすばらしいゲームを読者の方々に提供します。

第1弾は，『ザ・リターン オブ イシター（イシターの復活)』でスタート!!

内容的には，ゲーム・センター版に忠実に，限りなくゲーム・センター版に近い仕様を考えています。今回は，開発途中の画面写真をいっぱい載せておきますので，完成を期待してください。

そして『イシター』のつぎもどんどん開発が進んでいますので，このナムコット情報局で随時ご報告します。それでは，次回までさようなら!!

三次市の**福島直樹君**，岩手県の**児玉バニッシュモンスター君**，愛知県の**柏原哲郎君**，他たくさんのＭＳＸに対するお手紙など，ご意見をいただきたいへんありがとうございました。これからも，どしどしご意見，ご感想をお寄せください。

※ギャラガ'88，ドラゴンスピリット，の画面写真は業務用のものです。

チャレンジ！X68000

Written by 川野　俊充

源平の次はドラゴンスピリットなのだ!!

皆さん，コンニチハ。最近，編集部で「はちみつ」というアダ名がすっかり定着してしまいました川野です。

みんな「としみつ」と「はちみつ」だからゴロあいがいいとか言うんだもん…。

さて，ようやく桜も咲いて（この本がでるころには散ってしまうかな？）突然雪が降ったりするような天候にもかかわらず，春らしくなってきたなという感じです。X68000ユーザーの皆さんも『源平』が発売されて一安心しているところでしょう。

今月からは，いままで『源平』の影に隠れていた『ドラゴンスピリット』をドーン！　と紹介していきます。この『ドラ・スピ』は『源平』以上に凄いゲーム。これから徐々にその全貌を皆さんの前にあらわしてくるはずです。どうぞご期待ください。

なにはともあれドラゴンスピリット

このゲームは昨年ナムコからアーケード版が発表されて以来，その素晴らしいグラフィックとサウンドで評判になってきました。斬新なアイデアもたくさん盛り込まれていて，自分がいきなりドラゴンに変身してしまうあたり，本当に驚かされてしまったものです。

しかし，その難易度はなかなか高く多くのプレイヤーのサイフを軽くしてしまったのも本当です（なにせ僕も3面がクリアできないもんね）。

その『ドラスピ』がやっと家で練習できるかと思うと嬉しくて嬉しくて…。

さて，問題のX68000版の開発状況ですが，予定より少々遅れていて発売ももう少し先にのびるようです。

しかし，遅れてしまったのはチーフプログラマーのなにわさんが「ここも，あそこも！」と，コリまくっているためで，『ドラスピ』，『源平』が同時に発売されて迷う人がいないようにとの心づかい（？）だと思って許してしまいましょ！

今の段階ではキャラクターの入力はすべて終わり，1面のザコキャラのアルゴリズムができたところです。自分の弾も撃てるので1面はプレイできるようになりました。もちろんグラフィックや動きはアーケード版とまったく同じになっています。

同じ同じと言ってもしかたありませんが，本当に同じなんだからしょうがありません。

グラフィックについては写真で見ることができますが，残念ながら動きというものは雑誌では伝えることができません。大きいパソコン・ショップに行けば大抵この『ドラスピ』のデモをやっているのでこの，『ドラスピ』の絶品なる多重スクロールを，ぜひ自分の眼で見てやってください。きっとワンタッチで切りかわる横画面↔縦画面にも感動しますよ!!





音楽だってすごいんだ！

ドラスピの音楽については以前このコーナーで説明したことがありますが，とにかく，スゴイ!!の一言です。音楽だけはすでに完成していて，もう聞けるのですが，似ているのなんのって町中大騒ぎです（？）。原曲と聞きちがえるほどのデキに皆さんもド肝を抜かれるはずです（こちらもパソコン・ショップにてどうぞ）。

ところで皆さんはアーケード版の曲とCDやカセットで発売された曲のところどころがちがうのをご存知ですか？1面の曲などは未完成のままゲームになってしまったので2か所楽譜がそっくり抜けているのですが，CDではそこが補なわれていて曲が完成しています。

つまりX68000版ではこの完成した曲を入れてやろうというのです。

他の曲でもドラムがステレオになったりするなど原曲を越すデキになっているのでこれは期待できそうです。

はやく発売してほしい！。

R-TYPE

さて4月号で紹介したこのゲーム，1面の敵キャラとボスが完成しました。

このゲームはPCエンジンにも移植されて（前半面のR－TYPE Iはすでに発売されています）かなりの人気をよびましたが，はたしてX 68000ではどのように移植されるのか興味深いところです。

グラフィックについてはまず合格ですね。写真を見ればわかるようにアーケード版そっくりになっています。ただ，解像度が低いためか少々あらいのが珠にキズです。1面にでてくる各キャラをまとめて撮影したので見



▲これがゲームスタート直後にでてくるザコキャラです



▲波動砲だってみごとに再現。いつ見ても気持ちいいものです



▲こいつはけっこう陰険なミサイルを撃ってくるんだけどまだできていませんでした

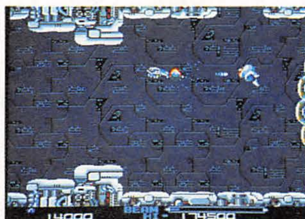
てください。

あと，動きについてですが，僕がプレイしたのはまだ未完成バージョンだったため少々ぎこちないものでした。ま，完成版ではちゃんと動くと思いますけどね。

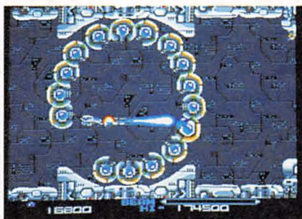
それから僕の一番期待していたサウンドはまだ入っていませんでした。いやぁ～残念！　PCエンジン版ではレーザーの音等，かなりちがっていてがっかりしたのでX68000版に期待をかけたいと思います。

このようにX 68000には次々とソフトがでてきてユーザーにとって喜ばしいかぎりですね。ハード的要素だけでなく，ソフト資産もパソコンの良し悪しを決める要素なので，ソフトハウスにはこれからもどんどんとX 68000用のソフトを作ってもらいたいと思います。

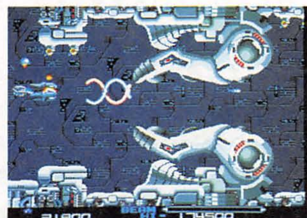
それではまた来月，『ドラスピ』のデカキャラと共にお会いましょう。



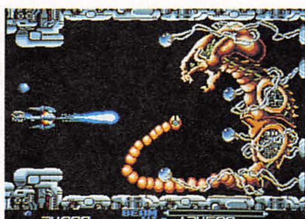
▲このバウ・アーマーを撃つとフォースになる。あの自機の前後について弾をよけてくれるやつ



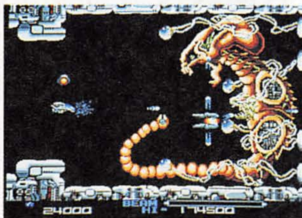
▲ここは青い急所を波動砲で一発くらわせる!!



▲対空レーザーだってこのとおり。青とピンクのレーザーがきれいに波うっていきます。X68Kでやるからにはこれくらいでなきゃね



▲1面のボス登場，触手だってぐにゃぐにゃ動きます。このように波動砲を当ててから……



▲こうやってフォースをボスの顔に当てて弾を撃てば勝ち！　でもボスの触手がところどころはなれているのは気になるなあ

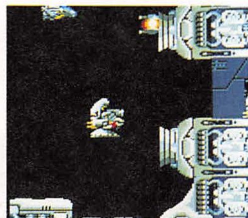
R-TYPE 1面のキャラクター総登場



▲これはゆっくりとサインカーブを描いてくるザコ。波動砲をくらわせろ！



▲これが僕の嫌なキャラクター。いっつもこいつのミサイルで死ぬんだもん。プンプン！



▲撃たないでほっておくと画面いっぱいにでてくるこのキャラ。フォースをぶつければかんたん簡単！

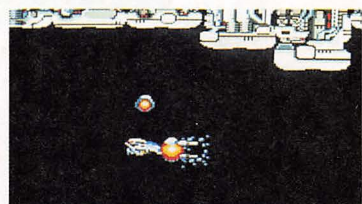


▲なかなかカッコイイのがこのロボット。誘導ミサイルは嫌だけどカッコイイからいいもんね

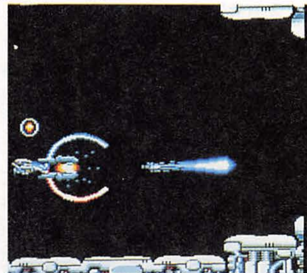
R-9の変化



▲これがフォースの第一段階。この状態だとまだ特殊弾は撃てません



▲こっちが第二段階。やっとレーザーが撃てるようになりました。取るフォースによって撃てる弾がちがいます



▲これは三段階目の最強フォース。レーザーも長いし，攻撃力もアップして気持ちいいったらありゃしない

幸運私真矢の大予言

このコーナーでお目にかかるのは，お久しぶり！　電波新聞社の宿直室で居眠りをしていたら，私の頭の中にいろんなイメージが浮かんできたゾ。

①なぜか『トップガン』の1シーン
②草原を動き回るキノコ
③ボールで遊んでいる不良
④ピョンピョン飛びはねる黄色い玉
⑤青いシャツと半ズボンを身につけた少年
⑥ものすごいスピードで坂をのぼる車——

どうやら①～⑥のイメージに関連したゲームが六つ，それぞれどこかのソフトハウスでX 68000用に開発されているらしいのだ。しかし，残念ながら，各ゲーム名はどうしても私にはわからない。わからないったら，わからない。



ゲーム・ミュージック新譜試聴室

Hello! このごろ，ビデオゲームのプレイを収録したゲームビデオが続々と発表されるのに驚いてる幸運私真矢です。なかでもとくに『グラディウス』は必見! 2周目のノーミスプレイのあと（じつは7面だけ1周目なのですが），2周目の各難所で死んだときの立ち直りパターンを見せてくれるのです。そうそう，『沙羅曼蛇』も7周目を見せてくれるんですよね。早く『グラII』のビデオもでないかなー。

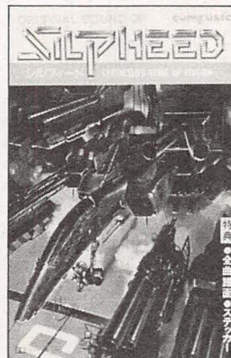


オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード

ついにきましたね～，私の大好きな『シルフィード』のゲーム・ミュージックです。このシルフィードというゲームは文句なくパソコン史上No.1のシューティング・ゲームで，ヘタなビデオゲーム顔負けのゲーム性を持っているんですよね。最近FM77AV版も発売されたそうですから，まだプレイしたことがないという人には絶対オススメ!!

まあ，そんな話はいいとして，このカセットに収録されているのは，すべてパソコン版のBGMをシンセサイザーでグレード・アップしたスーパー・バージョンなんです。1曲目の「Legend of SILPHEED」が私のお気に入り。それと，オマケのイラスト・ステッカーの絵柄は，パッケージの表紙のNG版なんですって。

発売元：アポロン音楽工業（☎03-353-0191）
メディア／価格：CT KHV1029　1,000円
収録曲：The Legend of SILPHEED／Silph of wind／Double Star／Battle on Orbit／Landing Base／Asteroid／Going in Fortress／King Jupiter／Battlestar OLLEYUS／Return of XACALITE／Little moments peace
※全曲譜面，イラストステッカー付
発売日：88年5月5日





カプコン・ゲーム・ミュージックVOL. 3

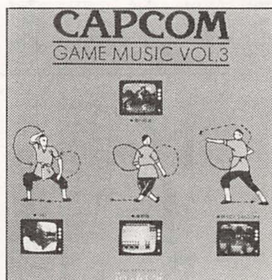
先月『VOL. 2』ができたと思ったら，今月もたてつづけに『VOL. 3』のお目見えです。今回はどちらかというと新作ゲームを集めてあるので，近頃ゲーム・センターに通っている人なら楽しく聞けることでしょう。

このレコード最大の目玉は，前回と同様，カプコンの新生バンド，アルフ　ライラ　ワ　ライラが演奏を担当している『魔界島・アレンジ・バージョン』でしょう。ファンキー調からラテン調，クラシック調と3部構成になっていて，なかなかオシャレですよ。なお，『カプコン・ゲーム・ミュージックVOL. 2』『VOL. 3』それぞれに付いているシールを合わせて送ると，GMOレコード特製キャップが抽選で500名に当たるそうです。キミもチャレンジ!

発売元：GMO(アルファレコード)(☎03-455-1793)
メディア／価格：

LP	ALR—22924	2,200円
CT	ALC—22924	2,200円
CD	28XA—204	2,800円

収録曲：〈虎への道〉クレジット～ファースト・ステージ大敵／幻魔館～ステージ・クリア／邪宗峠～修業の場BGM／回迷院～プレイヤー・アウト／龍牙堂～エンディング／ランキング～コンティニュー〈1943〉対空戦A～対空戦B／対艦戦B～作戦成功II／対艦戦C～アメリカ国歌〈魔界島（アレンジ・バージョン）〉ブラック・パイレーツ～人魚の媚薬～別れにのぞんで〈BLACK DRAGON〉コイン～クリア／地下迷宮～ノーマル・ボス／地獄への道～ブラック・ドラゴン／竜の城～ランキング・ディスプレイ
※楽譜，解説書付
発売日：88年4月20日





データイースト・ゲーム・ミュージック

データイーストというと，みなさんはどんなゲームを思いだすでしょう？『ハンバーガー』『バーニン，ラバー』『グレイプロップ』『ゼロイゼ』『フィッシング』『ザビガ』『B—ウィング』『パフォーマン』——う～ん，こんなに古いゲーム名ばかり挙げちゃう私って，ちょっぴりひねくれ者。

そんな歴史のあるビデオゲーム・メーカー，データイースト（通称DECO）の最近のVGMをズラリと集めたのが，この1枚なんです。アレンジ・バージョンの演奏をしたのは，もう恒例となったデータイーストのサウンド・チーム。解説書についているコメントもなかなかおもしろいですよ。

P. S.　GMOテレフォンサービス
03—452—1939

発売元：GMO(アルファレコード)(☎03-455-1793)
メディア／価格：

LP	ALR—22925	2,200円
CT	ALC—22925	2,200円
CD	28XA—205	2,800円

収録曲：〈カルノフ〉カルノフ・テーマ～ゲーム・オーバー〈チェルノブ〉スタート～マップ／キープ・ランニング～ネーミング〈サイコニクス・オスカー〉サイコニクス・ジェネレーション／ハード・ラッシュ／ラスト・スパーク～回想／ネーミング～ゲーム・オーバー〈ダーウィン4078〉（アレンジ・バージョン）〈スーパー・リアル・・ダーウィン〉スタート～ピラミッド／D・N・A～ネーミング〈ヘビー・バレル〉降下～飛翔〈ポケット・ギャル〉ギャル・イズミ／ギャル・アミ／レディー・リンダ／レディー・サツキ／オール・クリア・レッツ・サンバ～ゲーム・オーバー〈ワンダープラネット(CDのみ)〉オープニング～パターン・クリア／シークレット・ファイター～ゲーム・オーバー
※楽譜，解説書付
発売日：88年5月10日



ニンジャ・ウォーリアーズ

DADDY MULK(メインテーマ)

♩= 155

Cym.

Da Di Da

Da Di Da Di Da Di Da

Voice Chorus

Syn. T.T.

Slap

8va

8va

8va

T.T.

8va

8va

Vocoder Voice

Dad-dy Da Da Da Dad-dy Dad-dy Da Da Da Dad-dy

Syn. T.T.

8va
8va
Da Di Du Da Da Di Du Da Da Di Du Da Da Di Du Da Da Di Du Da Du Da Da Di Du Da
8va
8va
8va
S.Dr.
Syn.T.T.
Syn.T.T.
Syn.Tom.
Syn.Solo
Syn.Solo
(8va)

Slap & S.Dr.

T.T.

Cym.

8va

Di Da Da Di Da

Di Da Da Di Da

(8va)

(8va)

Cym.

(8va)
Da Di Da
6
6
D.S.2
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Cym.
Tsugaru shamisen
Orchestra Hit.
Slap.
3
3
3
3
3
Syn.T.T.



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

魔法伝説（まほうでんせつ）

by SRX-4

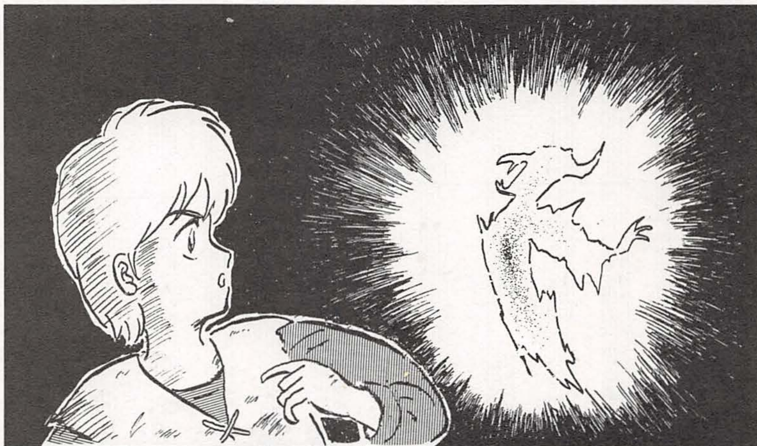
STORY

あなたの住んでいる村はとても幸せだった。しかし，何者かが女王をさらって行き，村人たちは昼も夜も仕事をさせられ不幸のどん底におちいった。

あなたのやることは王女を助け悪者を倒すことだ！　さあ行こう!!

―GAME START―

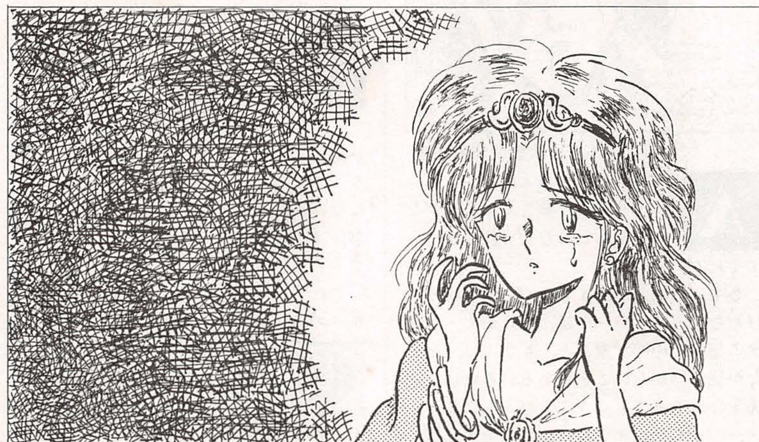
1. 見ると，前には20メートルほどの壁が立っている。
左へ➡50　右へ➡32　帰る➡75
2. 女王は言った「ありがとう」➡100
3. どうやら逃げることができた。しかし，真っすぐ行くことができない。
もどる➡17　右へ➡44
4. ドガーン！爆発してしまった。逃げておいて良かった。➡96
5. あがったのはいいが葉がたくさんありすぎて何も見えない。しょうがないから降りよう。➡9
6. ところがもう少しというところで，落ちてしまった。➡63
7. バギッ，ボギッ，バキッ。あなたが素手で勝てるわけがなかった。
―GAME OVER―
8. 口がいきなりしまって，あなたの手はなくなってしまった！
―GAME OVER―
9. 王女のいるところは近い！急げ！
真っすぐ➡61　左へ➡79
10. 「行きどまりじゃないか」➡1
11. 「バカなやつだ，おまえも閉じ込めてやる」あなたはとらえられてしまった。➡83
12. 雲の上まで浮かびあがると雷と一緒に魔物の頭の上につきささった！　➡25
13. 骨を取ることができた！40と書いてある。薬のようだ！　➡9
14. あっ！あの光っている石はなんだ！89と書いてあるぞ。➡35
15. あなたは，魔物の目を狙った！　➡56
16. 急にあたりが暗くなった。➡94
17. 「ギャーッ」もどったので，ゾンビにやられてしまった！
―GAME OVER―
18. だめだ！切れない！　➡36
19. 目の前に森がある。➡97
20. おかしい！同じところばかり通っているぞ！　➡76
21. 銅像がある。よく見ると口の中に何か入っている。もし骨があるならその番号へ行け！　ないなら➡87
22. 女王だ!!
助ける➡53　殺す➡81
23. 中に入ると99と書かれた十字架が落ちている。拾おう➡69
24. 2階➡51　3階➡62　4階➡68
25. 「グギバジュジャ〰〰ッ」この世のものとは思えない叫びだ!!
逃げる➡4　待つ➡60
26. そうだ！やつは十字架に弱い！持っているならその番号へ行け！
ないなら。➡91
27. なにもないので，もどることにしよう。➡24
28. 「ううっ」気がつくとはじめの場所にもどっていた。➡1
29. バタッ！あなたは気を失った。➡43
30. 「ギャーッ」やった！だんだん溶けていくぞ。おや？4×2×10＋5と暗号の書かれたかぎになったぞ！
真っすぐ行く➡79　左へ行く➡19
31. むっ！ここは戸になっているんじゃないのか？➡58
32. 何か落ちているぞ。
もどる➡1　拾う➡67
33. 「ギャ〰〰ッ」あなたはびっくりして気を失った。➡28
34. そして，あなたは気が狂っていた。
―GAME OVER―
35. あなたは森をでた。➡79
36. 十字架がたくさん倒れている。あっ！地面から手がでてきた。
ナイフで切る➡18　ようすを見る➡98
37. ナイフで戦う➡15　もし，光る石を持っているならその番号へ行け！
38. どんどん行こう。➡20
39. 中は真っ暗なので電灯をつけよう。➡95
40. グーグー。そうか！この薬は眠り薬だったのか！よし，もうすぐだ！➡16
41. 下に行った。すると，あたりの景色が変わってゆく！➡29
42. ぐわっ魔法使いだ！魔法使いは呪文をとなえた。➡28
43. しまった！ワープしてしまったらしい。ほら穴の中かな？➡39
44. 見てみると，壁の下に川が流れている。泳いで渡ろう。➡88
45. 「おろかなヤツだ」化けギツネはあなたを暗く小さい部屋に閉じ込めた！➡83
46. 「ギィィィーッ」さびた鉄の戸が重く開いた!!➡71
47. むっ！あれが女王がとらえられている小屋だ！➡9
48. もし薬があるならその番号へ行け！
なければ➡7
49. ギョッ！女王ではないぞ。にせものだ。➡66
50. 別になにもない。
そのまま行く➡10　もどる➡1
51. 2階はなにもなく，がらんどうだ。
もどる➡24　調べる➡31
52. 「おおーい，助けてくれー！」しかし，だれもこない。
のぼってみる➡6　行く➡38



53. 「バオーッ」女王じゃない，化けギツネだ！➡45
54. 小高い山があるのでのぼる。➡47
55. しばらく行くとだれかの泣き声が聞こえる！➡22
56. 魔物は消え，あなたは気を失った。しかし……。➡70
57. ギャーギャーバサバサ。急にコウモリがでてきた。しかし，どこにもけがはない。➡69
58. しかし，かぎがかかっている。もし，かぎを持っているなら，その暗号の答えの番号へ！　ないなら➡74
59. むっ！出口だ。でてみるといつの間にか川を渡っていた。➡65
60. ものすごい爆発音とともにあなたは消えた。—GAME OVER—
61. うわーっ。吸血鬼だ！やられるものか！➡26
62. なにもないのかな？➡27
63. 「うわあっ」ドサッ！落とし穴に落ちてしまったようだ。んっ，どこかにつながっているぞ。
助けをよぶ➡52　行ってみる➡39
64. 頭から血がふきでて……死んだ。
—GAME OVER—
65. 見わたすと森・大きな木・小高い山が見える。➡77
66. 階段がある。上へ➡24　下へ➡41
67. ロープが落ちていた。「よし，これでのぼろう」➡92
68. 一応見回ってみよう。➡33
69. 外にでると川が流れていた。広くはない。泳いで渡る➡88　左へ➡44　右へ➡84
70. 気がついてみるとはじめのところにもどっていた。➡34
71. 道が二つにわかれている。
左へ➡55　右へ➡84
72. 草原があるので行ってみよう。➡63
73. でた！女王をさらった魔物だ！
逃げる➡11　戦う➡37
74. 急に床がゆがんだり回ったりして，気分が悪くなってきた。➡29



75. 帰るんだったら最初からやるな!!
—GAME OVER—
76. そう，幻の廊下といわれるところで，いったん入ったら最後なのダ！➡83
77. 真っすぐ➡54　左へ➡90　右へ➡21
78. 女王は眠っていたが，あなたが近よるとすぐに起きた。➡2
79. 「ウォーーッ！」うわっ怪力男だ。戦おう。➡48
80. 三つのほら穴がある。
左へ➡57　まん中へ➡42　右へ➡23
石に頭をぶつける➡64
81. あなたは女王をナイフで切った。➡49
82. 無事に泳ぎきることができた。➡63
83. 何日もたち，ついにうえ死にしてしまった。—GAME OVER—
84. 立ちどまりあたりを見回す。しかし，川しかない。泳いで渡る➡82
真っすぐ➡72　右に行く➡36
85. ガチャガチャ　むっ……。➡93
86. ゾンビよりあなたのほうが速かった。助かった。おや？むこうにほら穴があるぞ。➡80
87. 手で取ろう。➡8
88. ジャバジャバ　ギャーッ　ザバッ　プカーッ　あなたはピラニアに喰われてしまった。
—GAME OVER—
89. その石を魔物にむけると自然に浮かびあがった。➡12
90. 大きな木がある。のぼろう。➡5
91. 「ハッハッハッあまいぞ！そんなことで勝てるものか」ぐわっ血を吸われた。
—GAME OVER—
92. 「よし，うまく中に入れたぞ」➡36
93. やったかぎが開いたぞ！➡78
94. なんだ！あの不気味なものは！➡73
95. 13と書かれた骨がある。拾おう！➡59
96. 目の前には小屋がある。➡46
97. 森に入るとあなたはとてもすがすがしい気分になった。
北へ➡35　東へ➡79　西へ➡14
98. 十字架の数だけ手がでてきたかと思うと，ゾンビがでてきてあなたを襲ってきた。逃げよう！
真っすぐ➡86　左➡3　右➡42
99. 「くるしい，やめてくれー」
とどめをさす➡30　助ける➡91
100. 外にでるとあたりは明るく小鳥たちが飛んでいた。
そしてあなたは永遠の英雄となった。
—HAPPY END—



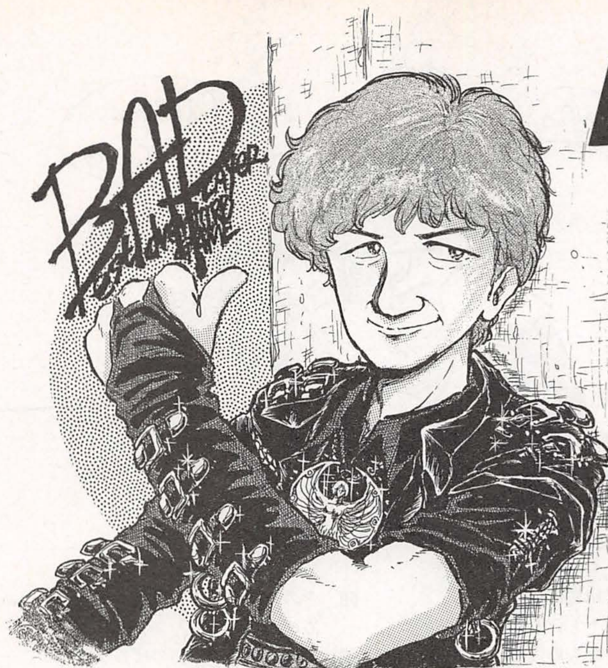
●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係



レスキュー!!

AVG & RPG

アドベンチャーゲーム アンド ロールプレイングゲーム

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊のみなさんがこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

やったあ！　今月でレスキュー隊は結成1周年をむかえることができました。これもひとえに読者のみなさんのおかげ。本当にありがとう。ボクらは，このコーナーでもっともっとみなさんのために頑張りますので応援をヨロシク！

そうそう，先月号でお約束したレスキュー隊2次募集の発表もあります。

くわしくは，最後のほうで………。

今月は，ハガキのレベルが高く，また多かったので感動！

さあ，パワーあふれるレスキューのコーナーへ Let's Go！

今月のお答え番

隊員No.1	吉野屋のお新香が大好物！	清水　毅
No.4	ウチの雀荘をヨロシクネ！	ロッキー引本
No.7	『ドラクエIII』をやりたいナ！	君島隆之
No.8	熱っぽいの！？	青木　聡

AVG編



ボクは，『セイレーン』をPLAYしています。ところがグリフォンの森のコブラが倒せなくてこまっています。サイの剣を使うと強力な尾ではねかえされてしまうし，素手だとキバにつかまってしまいます。

どうか，ぼくに力をあたえてください。使用機種は，PC－8801FHです。持ち物は，魔法の鏡，ユニコーンの剣，ブルーの宝石，不思議な木の実，薬ビン(1回使用)，サイの剣です。

〔岡山県高梁市・プリル14才〕



セイレーンの中で最強のザコキャラ。それがこの〝コブラ〟だ。実は，コイツには，絶対に勝つことができないのだ。だからといってカンタンにやられてしまっては，飛鼠（とびねずみ）プリルの名がすたるよネ！

だから，コブラの猛毒にやられたらスグに薬だけは使っておこう。そのあとは，とにかく逃げまわればOK!!　くれぐれも，「サイの剣」をここで使わないようにネ！



〔住所不明・大豪院邪鬼？才〕



オレは，剣桃太郎!!　ムムッ…。邪鬼よ，おまえは，家がないのか？たのむから住所を書いてくれ!!

さて，質問だが，よくAパートを切りぬけたな！このBパートは，とにかく，アイテム集めが中心だ!!あと，もう一つ，なかなか気がつかないことがある。それは松岡先生におごってもらうことだ。とにかく，スーパーで松岡先生におねだりをすればいい!!

邪鬼よ！これでおまえも『ウイ・スペ』を終えることができる。また，わからぬことがあったらこの剣桃太郎になんなりと聞いてくれ!!

P.S.邪鬼！桃子ちゃんから買う，ハンバーガーは，デリシャスだゾ!!おまえも食べろよナ!!（ウーン・ビッグヒント）。



レスキュー隊のみなさんにおねがいがあります。今,『マンハッタン・レクイエム』をやっているんですけど，シャドの事務所でカギを見せたら，調べておくといったまま，何も教えてくれないのです。どうしたら，教えてもらえるのでしょうか？

〔埼玉県川口市・JB・ハヒフヘホ？才〕



う～ん，キミはどうやら出生証明書を手を手に入れていないようだネ。

コレを入手する方法は，ブルーム事件の真相をマロウ・ディクソンズに聞いて，あることを尋ねれば良い。このあとにも，やらなければならないことはあるけれども，事件は，大詰めなのでがんばって終わらせてネ！

それにしても，本当にJ・Bハロルドシリーズのエンディングは，最高!!



こんにちは！　僕は，PC－9801VXで，『太陽の神殿』をPLAYしています。

そこで質問です。球戯場の中の通路の途

中で発見した部屋で，銀の鍵を見つけたのはいいんですが，それを取ると入口が閉じてしまうのです。これからどうすればいいのかわかりません。どうか先生，教えてください。

〔和歌山県日高郡・**JOG？才**〕



いやーどもども。春から高一，気合を入れてがんばるぞー！の君島です。話は変わりますが，最近，ドラクエIIをやっています（ドラクエIIIが買えなかったから，というウワサもある)。レベルも30，そろそろクリアするかな，と思いつつ，復活の呪文を入れると，「じゅもんがちがいます」そして私はＳＤガンダムへ浮気してしまうのであった。ちゃんちゃん♪

ところで質問だけど，甘―――――い!! 君は甘いぞ！あの部屋を見つけただけで銀の鍵が取れるほど，このゲームは甘くはないぞ。山下先生の別冊にもちゃんと書いてあるじゃないか（とまたもや宣伝してしまうしつこい私)。でも，このゲームも，もう「古いゲーム」のほうに入っているので，ズバリ言っちゃうと，あの部屋に，もう一つの抜け穴を作らなければならないんだ。その抜け穴を作るために行かなければいけない場所を順に書いていくと―――球戯場→カスティーリョ→球戯場→いけにえの泉→銀の鍵の部屋，というようになるわけだ。しかし，銀の鍵を取っても，まだまだむずかしい謎はたくさんあるので，がんばってくださいね。

実に情けない事ですが，山下先生聞いて下さい。私は「Re・Birth」（機種はX1ターボII）をやっているのですが，初めのほうでつまってしまいました。宮殿，左右の塔の3つしかいけないんです。左の塔の中の扉は開かないし，飾りを押せば出口はふさがるし，これ以上新展開にすすめません。どうしたらいいでしょうか。このままではディスク4枚が無駄に……。持物は，ナイフ，つた，がれき，ランプです。



〔東京都杉並区・**田中栄造18才**〕



ここで悩んでいる諸君が多いのでくわしくレスキューしちゃいましょう。

まず，右の塔の２階へ行き，そこから，宮殿へ続く橋を左へ進んでみよう。宮殿へ行く途中で右の塔が見えるシーンがあるよネ！ここでは，人の家のマドをノゾく気分で（別にそんな気分じゃなくてもいいけど………）右の塔のマドを見てごらん。さて君には何が見えたかな？　そして，そのあとに起こる地震は………!!



ロッキー引本さんボクはスタークラフトのFM77版，『アドベンチャーランド』をプレイしているのですが，牛のおきもののころがっている流砂の沼で「ミナミ」，「キタ」，「ミル」など入力しても，この場所からでられません。助けてください。

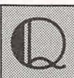
Ｐ．Ｓ．スタークラフトの『ユリシーズ』『アドベンチャーランド』『ドラキュラ城』『ブラックプールの剣』『海賊物語』『スパイ大作戦』を持っている人ＯＦコーナーまで・・・・・だれもいないか。

〔大阪府箕面市・**内垣洋祐13才**〕



単に，この流砂の沼から抜けだすだけなら持ち物を１個も持たずに「オヨグ」と入力してやれば良いのだけれど，それじゃあ，このシーンにある宝物のウシの像が手に入れられないんだよネ！　そこは，天下のレスキュー隊におまかせあれ。

このゲームでは，死んだとき，必ず地獄に行かなければならないのを内垣クンは，知っているよネ！　それをうまく利用するワケだ。そのためには，危険をかえりみずダニを手に取らなければならないんだ。そのあとは，あ～して!!　こ～して!!



はじめまして，レスキュー隊の皆様。実は今，ＰＣ-98の「パイレーツアドベンチャー」をやっているのですが，いつまでたっても最初のアパートからでられません。ジュウタンはくぎがささっていて取れないし，たいまつで「モヤス」しても燃えません。おまけに開いてる窓からとびおりると死んでしまいます。ぜひともつぎの画面を見たいんでよろしくお願いします。

〔千葉県四街道市・**たくさんゲームやりたい17才**〕



ずいぶんとオシャレなゲームをプレイしてるネー！　このアパートの中で移動できるのは，ベランダを合わせて５か所とせまいんだけれどもあるものに気がつかないとクリアするのはむずかしい。そのあるものとは，宝島の本。この本の中に何気なく書いてある英語をベランダで唱えると・・・（あるアイテムによるフラグを立てていないとダメだョ)。



『リバイバー』のリスタークの場面で「クリスタル迷路の謎」が解けません。

今までＡＶＧなんてたいしたことないと思っていたのですが今度ばかりは見事にはまってしまいました。「神への道程の紙切れ」も２枚手に入れました。たぶん四つの洞窟をうまく順番どおりにまわることだと思うんですが，その順番がわかりません。ここさえ抜ければＥＮＤＩＮＧも近い？

ちなみに「英雄の鎧」，「闇の剣」，「邪神界のカギ」は手に入れました。

何とかご教授お願いします。

〔青森県三沢市・**大山寿夫？才**〕



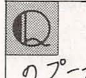
これは，このゲームに付いているマニュアルにヒントがあるのサ！　「ひとみに四つの口ありき」がそれだ。だけど，この文が何を言おうとしてるのかわからない読者の諸君は多いんじゃないかな？

実は，クリスタル迷路の四つの入口の入る順番がこの文の中に隠されている。わかるように書き直すと…「１・３・２・４・の(入)口ありき」となるんだな～！

この数字は，画面の左にある洞窟から順番に１，２，……と対応してるから順番どおりに入れば〝主神アーディス〟に会えるよ！

彼からは，大切なアイテムがもらえるゾ。

RPG編



お元気でやすか？『大打撃』のプー太郎です。その節はどうもでやした。ところであちきはPC-88SRで，あの超大作『ハイドラさん3』をプルウェイしてるんでやすが，宇宙服が見つかりやせん，「夜がうんぬん」とも聞きやしたが場所が…。どうかあちきに愛の手を!!

中村プー太郎！



〔東京都武蔵野市・**中村プー太郎？才**〕



オヤ？　この聞きおぼえのある名前は・・・確か，ベーマガライターの一員じゃなかったかなあ。いや，そんなはずはない。きっと，読者が借りてきたペンネームだろう。

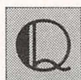
さて，プー太郎クンの質問だけど，フムフム，宇宙服か。これは，ナゾの宮殿にあるんだ。ただし，歩き回ってるだけじゃ取れないよ。

宇宙服のあるエリアは，〝電磁バリア〟で守られているからね。ということで，まずは〝電磁バリア〟のスイッチを捜して「ＯＦＦ」にしよう。そうすればすぐに見つかると思うよ。

この清水は～っ！

ちなみに，夜のほうが捜しやすいというのは，夜になると背景が暗くなってアイテムや登場キャラが浮かびあがるからなのさ。

宇宙服を着ると，盾やカブトは役に立たないから注意してプルウェイしてね。



はじめまして，ボクは『ハイドライド3』で足踏みしています。それは，ナゾの宮殿の場面です。いろいろなところへぶつかり，ワナにかかったりして全然進行しません。

ちょっと，ぜいたくな質問ですが宮殿には，どんな謎があるのでしょうか？

教えてください！　清水隊長。

P.S.清水さん，引本さん，他レスキュー隊のみなさん，これからもやさしくレスキューしてください。そして，山下先生3年間レスキューご苦労様でした。

〔香川県・**HYDLIDE・BOY？才**〕

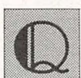


応援どうもありがとう。ボクらはこのとおり頑張ってるよ！　では，質問に答えるとしよう。

宮殿でやるべきことは，宇宙服，宇宙コンパス，の二つのアイテムを手に入れること，そして，コンピュータを作動させ，重要な情報を入手することの二つ。

まずは，上の階へ移動するためのテレポータを見つけることからはじめるといいだろう。それを見つけたら今度は，電気を切るためのスイッチ（ブレーカ）をOFFにしよう。そうすれば，君は宮殿内を自由に歩きまわれるようになるよ！

ただし，護衛ロボットやディフェンサーは強いから，ある程度レベルをあげてから実行してね。



引本さんはじめまして。ボクは，PC−8801FHで，『ソーサリアン』の『盗賊たちの塔』を一生懸命やっています。

しかし，ダンジョンの死体のところの壁に書いてある言葉の意味がわからないのです。どうか，教えてください。

P.S.『ソーサリアン』で今まで解いたシナリオは，『消えた王様の杖』『暗黒の魔道士』他8種類です。

〔福島県二本松市・**ソーサリアン大すき？才**〕

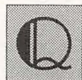


ただの謎解きだけではなく，パズルの要素まで『ソーサリアン』にはあるんだ。ソーサリアン大すきクンが悩んでいる「ひのおちるところよりち1つてん3つ」もそのうちの一つ。それでは，このパズルを最初から順に解いていこう!!

まず，「ひのおちるところより」とは，何か？これは，はっきりいうと太陽のことを表している。つまり，「太陽の落ちる方向より」ということになるネ！

もう一つの「ち1つてん3つ」だけど，これを漢字で書くと「地一つ天三つ」になるネ。じゃあ，地と天は何を示すかというと，地が下を，天が上をそれぞれ意味してるのサ！

つまり，最初の言葉は，「太陽の沈むところより下へ一つ，上に三つ」ってことなんだ。だけど，何を「下へ一つ，上へ三つ」するのかは，キミ自身で解いてくれヨ！



レスキュー隊の人でも誰でもいいから「ドラゴンクエストIII」の光の玉がいったいどこにあるのか教えてください。ちなみに現在のレベルは，勇者48，賢者42，僧侶22，魔法使い22です。よろしくお願いします。

P.S.聖なる守りと命の指輪，この二つはいったいナンダ？

〔東京都品川区・**Mr．SJ19才**〕



Hello！ ひさびさのベーマガなので，リキ入れてがんばろう！って，はりきっちゃってるレスキュー隊No.8の青木　聡です。

ドラクエIIIのことならまかせてください！ひのきの棒から黄金の爪まで完璧ですっ！さて問題の光の玉のある場所だけど，ある城の女王様が持ってるんだ（イシスの城じゃないよ）！そんでもって，その城の場所なんだけど，ランシールから○○○の方向に向かって飛んで（ラーミアで！）行けばすぐ見つかるよ！

ついでだから一つスペシャル・ヒントをあげちゃいます。城の中で，いきづまったらドラクエIのガライの町でやったように，闇の壁を……。

P.S.聖なる守りは，○○のしずくをもらうのに必要なものの一つで，命の指輪は歩くごとにH.Pが回復するよ。



レスキュー隊のみなさんこんにちは。ぼくは今，PC−88FRで『ゼリアード』をプレイしています。

でも，いちばん，最後のところでいきづまってしまいました。どうくつで獅子の頭の形をしたカギは，簡単に見つけました。

そこまではよかったんです。うう・・。でも，そのカギで開くとびらが見つからないのです。おまけに普通のカギさえ見つかりません。どーかおしえてください。おねがい！

〔兵庫県相生市・**ぼくは13才**〕

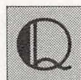


13才という若さと「そこまではよかったんです。うう・・。」という言葉に感動しました。

質問のお答えだけどとにかく『ゼリアード』は，むずかしい!!『摩訶迦羅』（マカカーラ）よりはカンタンだけど。

まぁ“ぼくは”クンが先に進めない理由の一つに敵が強いというのがあるハズだ。そして，コレを解決してくれるのが「妖炎の剣」!!　この剣を手に入れるために必要なのが，キミが使いたがっていた(？)獅子の頭の形のカギなんだ。エッ？　コレをどこで使うのかって！　それは，カベのブロックがキラキラと光っていた面の緑の印がついていた開かず扉のところなのサ!!　そのあとは，今までの経験を生かせばかならず魔王のところへまで行くことができるヨ!!

ちなみに不思議の面の扉には，出口が二つもある扉があるじゃない！ってことは？



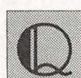
私は，PC−8801FHで『クリムゾン』をプレイしています。バトラーの勇気，ラプノスの正義，ゴライアの力，それにかげろう，氷，光，炎の宝石はかんたんに取れたのですが，闇の宝玉がどうしてもとることができません。どうかよきヒントを教えてください。

〔北海道函館市・**佐藤助吉35才**〕



「闇の宝石」を手に入れるためには，真実の鏡を持っていなければなりません。佐藤サン，持っていますか？　もし，持っていなかったら，「つり橋」の途中にいるイエズムが守っているので倒して手に入れましょう。

真実の鏡を手にいれたら，向かうところは，ただ一つ，北西にある宿屋ですヨ!!35才の佐藤サン，がんばって『クリムゾン』のエンディングを見てくださいネ!!



レスキュー隊の皆様，はじめまして。ボクはあの『ロマンシア』になやまされています。

それは，ヴァイデス（？）との戦いで必要な「王女のペンダント」の取りかたがどうしてもわかりません。

王女も助け，ドラスレの呪いを解いて待っています。アイテムは，呪いを解いた巻物，バイブル，聖なる力のカギ，神通力をかけた衣，薬，ランプ，羽です。どうかよろしくお願いします。

〔長野市・**ぐらでいうす13才**〕



『ソーサリアン』がでてしまった今，『ロマンシア』なんて・・・と思いがちなのでズバーリと答えをお教えしちゃおうじゃない。「王女のペンダント』は，地下迷宮を抜けたあとにでてくる溶岩城の第一層にある竜の仮面のところにあるのだ!!

なお，ここへ来るときは，羽を使って飛んで来てネ。

P.S.『ソーサリアン』の『ロマンシア』もオモシロイぞ〜！



清水先生，はじめまして。ボクは今『ガリウスの迷宮』をプレイしています。

ワールド2は，何とかクリアしたのですが，ワールド5の池で止まってしまいました。この池を越えるにはどうすればいいのでしょうか？

ヨロシクお願いします。

〔東京都国分寺市・**深田浩之14才**〕



ドヒャーッ！　なつかしいなぁ！　この場面は，前にも答えたんだけども，むずかしいから再び答えよう。

ここまで来るのは疲れたでしょう。まぁこの場面に来たら，お茶でも飲んでゆっくりと休むのがいいネ。

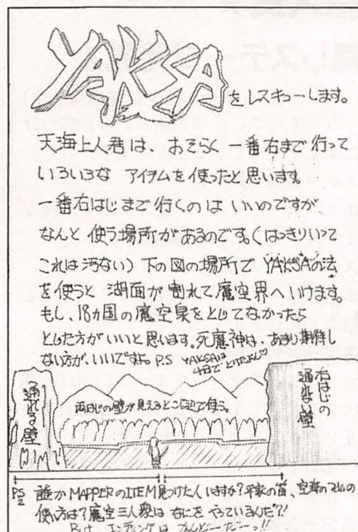
これが，答えだ。しばらくすると，何かがプカプカと浮いてくるから，それに乗って渡るといいだろう。

読者間レスキュー



はじめまして。ボクは『YAKSA』をやっています。YAKSAの法を取り，蝦夷に来たのですが，「凍った湖面を割れ」なんて言われてしまったのです。いろいろアイテムを使ってはみたもののいっこうに湖面は割れません（88年5月号掲載）。

〔東京都新宿区・**天海上人14才**〕



〔埼玉県南埼玉郡・**天竜鬼神衆？才**〕

清水：この質問に関しては，群馬県富岡市の**小金沢　広クン**，大阪府門真市の**死魔神クン**，その他たくさんのみんなからレスキューのおハガキが届いたゾ！　本当にどうもありがとう。それから，**天竜鬼神衆クン**のＰＳ２がわかる人がいたら迷わずこのコーナーにハガキを送ってね！

それでは，今月の課題を発表しよう。この質問ならまかせなさいというキミ！　ぜひお便りを・・・。ヨロシク！



〔埼玉県浦和市・**高野令男19才**〕



はじめまして。ボクは，愛機Ｘ１で『王子ビンビン物語』をＰＬＡＹしている中学生です。質問のほうですが，トランプ城の近くの森で迷子になっていたアリスの〝おじいちゃん〟はどこにいるのでしょうか？　ちなみに持ち物は，ドラゴンスゲーヤー，キクチタケオのよろい，アルミの盾，サンドブーツ，マッドブーツ，ダイヤ，アリスの鏡以上です。

〔大阪府和泉市・**中辻鋼司14才**〕



〔北海道富良野市・**垣脇貴之？才**〕



こんにちは，4月号読者間レスキューのコーナーに載ったＫＯＹＡ♥♥♥です。前回と同じ『ＹＡＫＳＡ』で悩んでいることがあります。それは，〝魔空三人衆〟に会えないということなんですね（ちなみに，魔空三人衆を倒さなくてもエンディングは見れます）。

ある一定の道すじを通らないと会えないらしいのです。私は８とおり，そして，友人が４とおりの方法で試してみたのですが，ムダに終わってしまいました（大陸に行く前に尾張，山城，三河以外の諸国を制圧する方法とか，最短コースで抜ける方法とか・・・）。

もし，読者のみなさんのなかで，どなたかわかる人がいましたら，ヒントのかけらでもいいから教えてください。なお，ウルフチームでは，〝魔空三人衆〟に会えない人のためにディスクの書き換えをやってくれるそうです。



セガマークⅢの『ファンタシースター』について質問です。

アルプラチノ高原への行きかたがわかりません。何としてもそこに行ってラエルマツリーからラエルマベリーを取りたいのです。エアキャッスルまでやってきたのですが・・・。もう１週間もハマッています。どなたか教えてください。

第２次レスキュー隊候補者決定！！

山下：去年の年末から行なわれたレスキュー隊の第２次募集に応募してくれたたくさんのみなさん，ホントにどうもありがとう！今回はじつに熱のこもった作品が多かったので，選考にものすごく時間がかかってしまった。レポート用紙50枚におよぶ『ハイドライド３小説』や，イラストで書いた『ソーサリアン・マップ』，それに『ウルティマⅣ・全会話データ』など，同封してくれたものにも気合いが感じられる。

みなさんの努力におこたえしようと，ボクも真剣に選んだ結果，つぎの７名の名前を発表できることになった。

▶石井弘一（18才）▶加藤　崇（17才）▶堀井直樹（17才）▶倉元一浩（17才）▶市川晴彦（16才）▶山田　整（16才）▶佐久間亮介（15才）

――以上の人は，いちおう選考に合格と思ってもらっていい。そして今回は，このあとに面接試験がひかえている。全国500名からの応募の頂点に立った人たちなんだから，そのくらいの苦労はしてもらわなくちゃね。

というわけで，本合格者は，これから誌面でじょじょに発表していくことになるだろう。彼らがどこまでやれるか，そしてそれに刺激されて第１次レスキュー隊がどこまでパワーアップするか，暖かい目で見守ってやってほしい。

なお，今回の選考で残念ながら落選してしまった諸君，悔やしがることなかれ。ベーマ編集部では年中無休（といっても日曜祝祭日は休むけど）で，ライターを募集しているからだ。レスキュー隊という名前にこだわることなく，どしどし売りこんできてほしい。

おたより待ってます！

この「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（２×２㎝）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」係

読者が創る……………………

㊙&㊞コーナー

ゴールデン・ウィークも終わり，新しい学校やクラスになれたかな？ 誰だ，5月病だなんて言ってボケーとしているのは!? でも，この㊙コーナーに5月病はない!! 今月もスカーっと究極の㊙をお届けしよう！

㊙ PC−98版『ソーサリアン』の㊙です。

ただ，F3キーを押しながらゲームを立ちあげるだけです。すると……ん？Beep音バージョンのミュージックがなっている！ うーむ，「しんぷる いずべすと」ですなぁ。当たり前ですがFM音源を付けてない方には，まったく関係ないですよ。

〔熊本市・**もろこし点16才**〕

㊙ PC−88版『アルギースの翼』で，お金を60,000ゴルダにする方法です。

アルギース城（赤い城）から東へ行くと町がありますよね。この町の東はずれから南（下）へ8歩進み，そこで下を向いてリターン・キーを押します。すると海から水の精霊が現れて，「金のオノと銀のオノと銅のオノのどれを落とした」というようなコマンドがでます。そこで「金のオノ」と答えると60,000ゴルダもらえます。しかし，2回めにやると怒ってお金を0にされます。

〔京都市・**山下智行12才**〕

㊙ PC−88版『アルギースの翼』で㊙を発見しました。

①ゲーム後半で行ける「ボーリック」の町まで行く。

②町をでて，左の海岸の部分を調べる。すると子どもがカメをいじめています。そこで，

1.カメを助ける
2.お金をあげる（10,000ゴルダ）
3.気持ちよくあげる
4.カメをいじめる

の順にする。

④すると，なんと10,000ゴルダをあげるだけで魔法を全部，妹に教えてくれる。レベルが低いときは，妹をすぐ助けてここに来ましょう。

〔東京都渋谷区・**酒井克則14才**〕

㊙ PC−88SR『クリムゾン』で便利な㊙を見つけました。

城や山などで城や山のグラフィックが表示されますが，最初はいいけど時間のロスですね。そこでシフトキーを押しながら城や山に入ると，グラフィック表示をとばして入れます。

〔福島市・**流星かなた13才**〕

★今月の㊙情報大賞★

X68000版『源平討魔伝』隠しステージ発見！

〔愛知県中島郡・**佐藤容規？才**〕

X68000版の『源平討魔伝』の隠しステージを発見しました。たぶん知っている人もかなりいると思いますが，知らない人のために報告します。

●ステージ14「土佐」

横スクロール・モードで竜が4匹います。最後の鳥居の前でしばらく待っていると，龍馬くんが「だいじょうぶぜよ！」「いくぜよ！」と言いながらやって来ます。クリアすると「阿波」へ行きます。

●ステージ16「阿波」

平面モードでやたら広い面です。剣が結構かせげます。クリアすると「淡路」へ行きます。

●ステージ24「和泉」

ダジャレの国です。鳥居に入っても，またこの国に来ます（クリア不可）。

●ステージ25「河内」

横スクロール・モードです。この国で三種の神器がすべて取れます。なんと，ビッグモードの弁慶や義経，頼朝がでてきます。弁慶や義経は簡単に倒せますが，頼朝を殺すのは，ちょっとツライでしょう。クリアしたらどこに行くかわかりません（クリアしたことがない）。三種の神器をすべて取ったら「黄泉」に行くことをおすすめします。「黄泉」の行きかたは，地面（岩）の間でしゃがんで，ジャンプ・ボタンを押すだけです。できなかったら場所を変えてやってみてください。「黄泉」から京都へ行けば楽にクリアできると思います。

●ステージ26「紀伊」

横スクロール・モードです。敵は，何もいません。クリア不可（黄泉は可）。

●ステージ39「飛騨」

ボーナス・ステージです。クリアすると「信濃」に行きます。

●ステージ40「能登」

ボーナス・ステージです。この国に限り鳥居でクリアします。この国には地面がありませんが，はじめから船に乗っているので問題ありません。クリアすると「越中」へ行きます。

●ステージ45「伊豆」

ボーナス・ステージで，クリアすると「武蔵」へ行きます。

●ステージ55「地獄」

ビッグモードで，竜が1匹，魔神が1匹，尺取虫1匹，タカが3匹，最後も頼朝の亡霊が出現します。要石にも注意してください。クリアするとスタッフ・ロールになります。

●ステージ56「殿中」

ビッグモードで，義経が3人出現します。クリアするとスタッフ・ロールです。

以上，「佐藤君とゆかいな友人」でした。

協力：すずき君

㊙ PC−88SR版『Mr.プロ野球』の㊙です。

1.魅力をタダであげる方法

まず，普通にはじめて，コマンドにします。そして，酒宴を選びます。そうしたら，1.小料理屋 2.キャバレー 3.高級クラブの1〜3以外の数字を入れてリターン・キーを押します。すると，お金は減っていないのに魅力が増えているはずです。

2.出場停止を解除する方法

選手が，ケガやスキャンダルに巻き込まれて何試合かでれなくなったとき，4月号の㊙にあったSTEP数を増やす方法を使えば直ります。たとえば，3試合出場停止の場合は，STEP数を3回増やしてやれば出場できます。

〔大阪府枚方市・**武豊？才**〕

㊙ X68000版『源平討魔伝』でドライブAにシステム，Bにゲーム，ディスクを入れてコマンド・モードにします。そして，

B：README⏎

と入力すると隠れメッセージがでます。

P.S.『源平』の付録ののぼりは，とてもよかった！

〔兵庫県神戸市・**Tange16才**〕

㊙ X68000版『源平討魔伝』で，CTRL＋BREAKを押すとメガンテします。

さあ，みんなでメガンテしましょう！

〔神奈川県横浜市・**加計鬼与16才**〕



X68000版『ツインビー』の全BGMとSE（ADPCM）の音を聞く方法です。

1.BGMを聞く方法

ツインビーのメニュー画面でEXITを選ぶ。

MUX↵ を入力

MSX －S －B○ TWINBEE¥TBBGM. BLK↵

MSX －B○ TWINBEE¥ファイル名. BLK↵

（○は数字，ファイル名はTBBGMとTBSEの2種類）

TBBGMは13曲，TBSEは8種類あります。

2.SEを聞く方法

ドライブ0にシステム・ディスク，ドライブ1にツインビーを入れる。

B：↵

CD TWINBEE↵ を入力

COPY TBPCM○. BLK PCM↵

（○には，20，30，40，50，60を入れる）

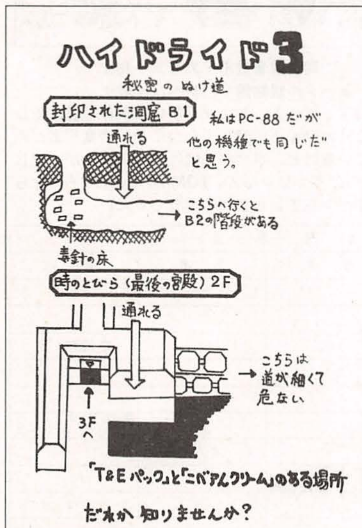
〔愛知県瀬戸市・**井上卓哉？才**〕



X1用『プロ野球FAN』の㊙です。

野手が各塁へ送球するときに，ジョイスティックのAボタンとBボタンを同時に押すと速い球を投げられます。

〔埼玉県浦和市・**ドメル将軍18才**〕



〔静岡県富士宮市・**矢部　満16才**〕



4月号の〝断公九16才さん〟の『リバイバー』の㊙で，「人殺し(?)をするとゲーム・オーバーになる」ということでしたが，『リバイバー』は人殺しを1回すると，正義のパラメータが60％マイナスされます。また，悪人などを殺すと，このパラメータは，何％かあがりますが，50％以下になると人は話をしなくなり，0％以下になるとゲーム・オーバーになります。

ところでX1用『リバイバー』の㊙ですが，オープニングでジョイスティックのABボタンを同時に押すとBGMを選べます。

〔北海道札幌市・**海が好き18才**〕



FM77AV用『ルクソール』の㊙です。

THIS SIDEだけをやる方法

普通にゲームをスタートします。そして，すぐに2枚目のディスク（ディスク1）をぬきます。あとは，OTHER SIDEのときだけディスクを入れればOKです(ディスクを読み込んだらスグぬく)。

※THIS SIDEのときも，ぬくと一風変わったルクソールが楽しめます（OTHER SIDEのときは，30～50秒待ってください）。

〔東京都西多摩郡・**けんぼう16才**〕



MSX版『ドラゴンクエストII』のアダルチック技！

まず3人をそろえてラダトーム城の王様に会う（王室ではなく，武器屋の2階の金のカギでしか開かないトビラの向こう側にいる)。そして，この隠居様(王様）に話しかけると，王女が何も持っていない状態ならば「あぶない水着」がもらえる。これを装備すると，あぶない水着を着た王女が画面にでる（あぶない水着＝ハイレグの水着)。

〔熊本県玉名郡・**小森田　勇15才**〕



PCエンジン用『R－TYPE I』で，2周目ができるうれしい㊙！

やりかたは，ノーミス，フル装備（レーザーはどれでもよい）で1～4面をクリアし，パスワードのでている画面を待って，パスワードがでた時点でRUNボタンを押します。すると1面からビットが二つ付いたままで2周目がスタートします。

敵や敵の弾が速くなっていて，1面クリアさえむずかしいですよ。

P.S.2周目のゴンドランは，パワーアップされているので気をつけよう！

〔神奈川県茅ヶ崎市・**長谷川恵介18才**〕



セガ・マークIII版『アレスタ』で㊙を発見しました。

①まず，ゲームがはじまったら，すぐ出現する2番（ウェーブ・ガン）を取る。そうしたら，すぐ2番を全部使ってしまう。すると残りの弾数が，0から255に変わる（もう一つ2番を取ると80にもどってしまうので注意！)。

②つぎの㊙は，いったんエンディングを見たあとでないとできません。まず，エンディングを見たら，そのままタイトルになるのを待ちます。タイトルがでたら，コンティニューを選んでプレイします。すると，ステージ0というのができます。

〔群馬県高崎市・**安類智仁？才**〕



〔東京都品川区・**大塚大祐16才**〕



MSX2版『ザナドゥ』で，レッド・ポーションとお金がないときに，とても便利な方法を発見しました。

まず，ファンクション・キーの1を押し，シフトキーを押したまま，G，R，2を順に押します。すると，アッという間に，パワーが満タンになります。

〔栃木県真岡市・**猪俣一之13才**〕



良いRPGと悪いRPGのちがい

実際には広いけれど，「それほど広くないなぁ」と感じるのが良いRPG。あまり広くないのに，「ひどく広いなあ」と感じるのが悪いRPG。

実際には多くの時間がかかるけれども，「あっという間に終わったなあ」と感じるのが良いRPG。あまり時間がかからないのに，「ずいぶん長かったなあ」と感じるのが悪いRPG…だと思うんだけど。

〔埼玉県志木市・**九谷誠司？才**〕

㊙&(意)大募集

この㊙&(意)コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，(意)はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

※電話番号も必ず明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&(意)コーナー」係

読者の闘技場

いや〜，おもしろいネタがくる，くる！ 今月は掲載候補35枚から16枚にしぼり込むのに血をはくような思いをしてしまった。こりゃあ，この経験値レースはシレツになることまちがいなさそうだゾ！ ところで，先月号でTOMMYの名前が「TOMY」と誤植されていたことに気づいたかな？ その不足分を補うべく，今月号では「M」をひとつ多くみなさんにプレゼント。でも今月も誤植されてたら気マズイなあ。

レフェリー :山下 章
おもちゃの:TOMMMY
キミたちの師:いっかく仙人

今月の金の鬼賞（5Exp）



茨城県水戸市・ツバトンナ18才
トータル経験値5，レベル3遊び人

山下：シンプル・イズ・ベスト！ ワンダーモモに〝もんがダンス〟を踊らせるなんてイカスーっ。今月は賞のタイトルを「桃太郎伝説」で統一したということもあって，金・銅賞を「ザ・桃太郎」のネタが制してしまったのだ。

スリの銀次賞（3Exp）



愛知県丹羽郡・POP²17才
トータル経験値3，レベル2戦士

TOMMY：この瞬間，ビルとランスの2人はどんな思いにかられたのでしょう。スライム相手にマジになってたんじゃムナシイよなあ。ホントなら金賞でも良かったんだけど，あとから着いたモモちゃんに割り込まれてスリの銀次賞ね。

銅を英語でカッパーと言うのさ

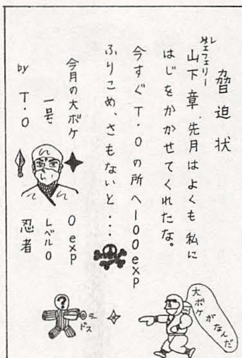
黒カッパ賞（2Exp）



岡山県倉敷市・カミュー16才
トータル経験値9，レベル4戦士

山下：ウ〜ム，とにかく勢いに負けて選んでしまった。YK-2に関してじつにテンポ良くまとめているけど，ボクが天狗になってるのがイヤじゃん，イヤじゃん！ TOMMY：そのくらいならまだマシでしゅよ（©タラちゃん）。

今月の大ボケ（0Exp）



富山県氷見市・大ボケ1号T・O14才
トータル経験値0，レベル0忍者

TOMMY：オメデトウ！ キミは初の連続大ボケ野郎ですう(あたりまえ)。こうなったらキミはもうイロモノになるしかない。めざせ，12連続大ボケ!!

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞1部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	パックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

佳作（1EXP）



岡山県倉敷市・カミュー16才
トータル経験値 9，レベル 4 戦士
山：え〜，お待たせしているAVG&RPG Ⅳ についての詳細は次号でお知らせします。Wait a moment！



新潟市・ミミックハナコ？才
トータル経験値 1，レベル 1 僧侶
山：人物の背後にゲーム名が書かれているのが掲載のポイント。しかし毎月あぶないなあ。



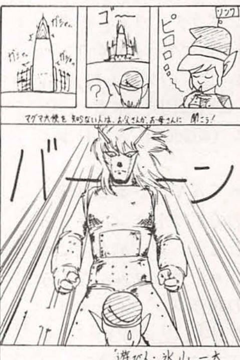
岡山県五野市・野比のび子16才
トータル経験値 1，レベル 1 ？？
引本：ボクはもう17才なんです。でもファンなんて言われるとテレちゃいますよネ!!



宮城県岩ヶ崎市・DIO-2 ？才
トータル経験値 1，レベル 1 戦士
山：ゲームに全然関係ないじゃんと思いきや，3Dスコープのオチ。「激烈バカ」風の絵も笑える。



千葉市・プースケ13才
トータル経験値 1，レベル 1 魔法使い
T：ついにここまできたよ。ヒーロー役がいいっつってんのにわかんないなぁキミたちはあ――っ!!



栃木県宇都宮市・氷山一太17才
トータル経験値 2，レベル 1 遊び人
山：先月のジャイアントロボにつづいて今月はマグマ大使。さあ，つぎにくるのはナニか!?



東京都台東区・Kyou　16才
トータル経験値 1，レベル 1 戦士
山：先日EXCHANGERと麻雀をやった。ボクがリーチをかけた直後，いつも彼はだすとロン。



岩手県和賀郡・幻想地帯13才
トータル経験値 1，レベル 1 ？？
T：「あいつバズーカ持ってんだよな」の一言で採用！　ライラ先生のグローブもポイント高いです。



埼玉県美里町・よしりん16才
トータル経験値 2，レベル 1 僧侶
T：ドラクエⅢネタはファミコン誌でもよくやるから注意！　先にだされるとボツる可能性大だぞ。



三重県員弁郡・よっちゃん14才
トータル経験値 1，レベル 1 戦士
T：サドルと椅子の二重がけに感心。でもアドルの顔はこれじゃまっ黒な和式便器に見えるぞ。下品。



大阪市・constantin？才
トータル経験値 3，レベル 2 魔法使い
山：彼女のダジャレは強引ながらもオモシロイ。でも炎ムカデじゃなくて火炎ムカデだからね！



大阪市・constantin？才
トータル経験値 3，レベル 2 魔法使い
山：このコーナーは 1 人で何枚も載ることも可能。金銀銅を制すれば，一気にレベルアップするぞ。

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の 5 種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。

(例)遊び人・TOMMY 20 才

職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると 1 〜 5 Expがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい(？)景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく(？)。しかも，レベル20になったときにもらえる景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年 4 月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

今月の景品獲得者

▶レベル 3 遊び人・ツバトンナ……電波新聞 1 部（じっくりと読破してね）▶レベル 4 戦士・カミュー……ベーマガ原稿用紙（これでキミも気分はベーマガライター）

第18回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

ボンジュール!!みんな，4月13日放送の『地球発19時・ドラクエ次回作を予想する!!』は見てもらえたかな？　まあ，かれこれあーいうわけで，ボクは3月30日～4月7日の9日間，スペインとフランス（といっても，パリにちょこっといただけなんだけど）を取材旅行してきちゃったのだ。

「うらやまし～」なんて声がどこかから聞こえてきそうだけど，あくまでも仕事ですからね，仕事。9日間で自由時間はわずかに9時間という，超ハード・スケジュールだったんだヨ，まったくもう～。

しかし，そこは〝ライターの鏡〟と言われている(？)ボクのこと，しっかりと各地のゲーム・センター&パソコン・ショップを回って，調査をしてきたんだ(海外旅行に行ってまでゲーム・センターに寄るなんて，なんと悲しいライターの性……)。よって今月は，アメリカ，香港につづいての，スペイン&パリ・ゲームセンター事情だ！

シャンゼリゼ通りで アウトラン

♪オ～，シャンゼリゼ～って歌はだれでも知ってるよね。嗚呼，あこがれのパリ，凱旋門……。

しかし，今回の旅行でのパリは，『グラディウス』を全面クリアする前のクレジット音にすぎないようなもんだった。というのも，日本→スペインの直航便がないために，日本→パリ→スペインと経由したわけで，午後7時に到着して翌朝7時には出発するっていう，とんでもないスケジュールだったんだ。

だけど，どんな難関だろうと，ボクの凱旋門に対するあこがれの前には敵じゃなかったし，ましてやどんなハード・スケジュールだろうと，時差ボケしたボクの頭には何の驚異でもなかった。その夜遅く，そそくさとシャンゼリゼ通りにでていったボクは，凱旋門にペタペタとさわって，大満足♡　ようやく「パリにきたんだなあ」と実感してきたボクが，どこからか流れてくる耳慣れた音楽に気づいたのは，日本人のまったくいないシャンゼリゼ通りを気分良く歩いているときのことだった。

――!!　あれはまさしく『アウトラン』のBGM，スプラッシュ・ウェイブ!!

そう，シャンゼリゼ通りのほぼ中心に，ちゃーんとフランス人の経営する（あたりまえか）ゲーム・センターがあったのだ。

さっそく入ってみると，あるわ，あるわ，日本製のビデオゲームが。『アフターバーナー』『サンダーブレード』『アウトラン』の体感シリーズに，『A-JAX』『ドラゴンスピリット』から『グラディウス』まで，店内は100%日本のビデオゲームばかりだった。このゲーム・センターのゲーム料金は，1ゲーム5フラン（約125円），体感ゲームが1ゲーム10フラン（約250円）と，日本よりもやや高め。

せっかくだからってんで，日本では珍しいアップライト型の『アウトラン』をやってみたんだけど，なんと，ギアが右側についているっ!!　そりゃ，外車はみんなそうだろうし，ナムコの新作『ファイナルラップ』だって右ギアだけど，左ギアの『アウトラン』に慣れきってしまったボクにとっては，酷なお話し。ロクにギアガチャを使うこともできずに，ゴールさえままなりませんでしたとさ――ヨワイっ！

もっとも，そのあとはちゃんとデラックス・タイプのムービングきょう体でケムリだしを披露して，フランス人ゲーマーたちを恐怖のドン底にたたきこんできたから(？)ご心配なく。

グラナダで見かけた ツワモノたち

あけて翌朝(©TOMMY)。ボクら一行はイベリア航空でスペインへ入り，最初の目的地であるバルセロナに到着した。4年後にオリンピックが開催されるというここでは，ガウディが設計した聖家族教会，コロンブスが使ったというサンタマリア号などでの撮影が忙しくて，自由時間はゼロ。思いだすとクヤしくなっちゃうので，これ以上ココに触れるのはやめましょ。

つづいて訪れたのが，アルハンブラ宮殿のあるグラナダ。ここでようやく自由時間を得たボクは，いっしょに出演しているうる星あんず氏とともに，グラナダの町をブラリと散策にでかけた。

とはいうものの，グラナダってところはけっこう田舎っぽいところで，メインストリートといえどもゲーム・センターなるものは，見つからない。それらしいところがあっても，すべてコイン（もちろん本物の貨幣）で遊ぶスロット・マシンやスマート・ボールばかり。やっぱりアルハンブラ宮殿のような古い文明の残っているところに，ビデオゲームなんていう新文化は不似合いなのかなあ――と，あきらめがてら，町の中心からはずれたところをウロウロとしていると，偶然にもビデオゲームの置いてあるビリヤード場がボクの目にとまった。しかし，そこでスペインのゲーム・プレイヤー（あえてゲーマーとは呼ばない）のレベルの高さを痛感させられることになろうとは，そのときのボクには想像もつかないことであった。

そのビリヤード場に置いてあったのは，『スクランブル』『フェニックス』などのVGG探求路線ゲームがほとんどだった。そうした中で，唯一ひかり輝いていたのが『スラップファイト』。ボクはここぞとばかりに25ペセタ（約25円）を投入してゲームをはじめてみたんだけど，画面を見てとんでもないことに気づいた。

――パ，パワーアップのゲージが見えないっ！　画面の垂直振幅がしっかりと取れていないせいで，パワーアップ・ゲージとスコアが画面外に消えてしまっているのだ。

コイツはキツイ戦いになりそうだゾ――そう思いながら，ゲームがはじまるやいなや，ボクはレバーのみの操作で敵の弾を避けることだけに専念した。ご存知の人も多いとは思うけど『スラップファイト』には，0点のままであるエリア以上進んでやられると，次機がフル装備の状態でかなり先のエリアからはじまるという隠し設定があるんだよね。

ところが――ところがである。軽快に鼻歌混じりで自機を移動させるボクの横から，ニョキッと一本の黒い腕が伸びてきて，バシバシとボタンをたたきはじめたのだ！

「このゲームはレバーだけじゃなくて，このボタンをたたいて弾を撃つんだよ」――おそらく，そのスペイン人はスペイン語でそんな風に言っていたにちがいない。だけど，隠しボーナスを狙うボクにとっては，まさにいらぬ親切。ボーナスに失敗するわ，パワーアップはまちがえるわで，もう散々。イヤ～，スペインの人ってホントに親切で，涙がでちゃいますわ。トホホ。

しかし，そんな涙をもどこかに吹き飛ばしてしまったのが，スペインのゲーム・プレイヤーたちによるスーパー・プレイのかずかずだった。まずいきなりドギモをぬかれたのが，ボクと同い年ぐらいのおにーさんによる『ラッシュ&クラッシュ』。ただでさえむずかしいこのゲームを，ハードランクという逆境の中で，そのおにーさんはスイスイとラストまで行ってくれちゃったのだ。

おつぎは，いかにも買い物帰りのような10才ぐらいのかわいらしい女の子による『TOKIO(スクランブルフォーメーション)』。キャッキャッとはしゃぎながらボタンをバ

シバシとたたいているから,「こりゃどー見ても，ただ遊んでいるだけなんだな」とボクらは思った。しかし，そのスコアを見て，ア然，ガク然!! 「610000」——なんと，その女の子はハードランクの『TOKIO』で，キャーキャー騒ぎながらも61万点という高得点をマークしていたのだ。

ハッキリ言って，コレはうまいなんてもんじゃない。あのEXCHANGERでさえ,この話を聞いて蒼ざめていたくらいだ。ウ～ン，コイツは失敗したなあ。将来性のある彼女を日本にスカウトしてくれば良かった!?

さらに，これでもかとダメを押されたのが，敵が弾を撃って攻撃してくる『ムーンクレスタ』。もともとあのゲームは，敵が体当たりしかしてこないはずのゲームなのに，これが弾を撃ってくるとどうなるか？

——想像しただけでも背筋に冷たい悪寒が走る。だって，メテオ（隕石）が弾を撃ちながら斜めに落ちてくるんだもん。やってられませんよ，ホント。

マドリードは新作ゲームでイッパイ!!

そうこうしているうちに，ボクらの旅は最終目的地であるマドリードへと移る。この間のグラナダ→マドリードの移動は，寝台列車で行なったわけなんだけど，ここでタイヘンなアクシデントが発生！ ボクらの乗った列車の前を走る列車が脱線したせいで，雪山の中で7時間も停車するハメになってしまったのだ。おかげで，この日の撮影スケジュールが狂って，ますます自由時間がなくなるしまつ。クソォ～，いったいナンでこんな目に会わなくちゃいけないの？ 先月号の『読者の闘技場』で「TOMY」と誤植されたTOMMYの呪いなのかあ？ かんべんしてよ，お富さん。

とかなんとか言ってるうちに，時間は流れて，一気に最終日のマドリードでの自由時間へ。さすがにスペインの首都だけあって，マドリードにはたくさんのゲーム・センターがならんでいる。以下は，そうしたゲーム・センターで見つけた，驚きゲームをひとつふたつ。

まず，日本でも発売されたばかりの『悪魔城ドラキュラ』。これが『HAUNTED CASTLE』というタイトルで早くもならんでいた。日本国内ではあまりお目にかかれないのに，マドリードにはバンバン置いてあるとは意外。

つづいて『究極タイガー』の海外バージョン『TWIN COBRA』。このゲームはその名のとおり，2人同時プレイが可能なのだ!! つまり『1943』のようなノリで『究極タイガー』が楽しめちゃうってわけ。日本でもぜひ発売してほしいな。

そして，一番ボクの気を引いたのが，ファミコンと同性能のシステムが中に入っていて，10ゲームの中から1ゲームを選んでプレイするという変なきょう体（日本にも似たようなのがあるよね)。『グラディウス』『グリーンベレー』『スーパーマリオ』『バレーボール』などが中に入っているこのきょう体では，コインを投入する前から各ゲームのインストラクション（説明）画面を見ることができる。オール英語ではあるけど，この説明が懇説丁寧。たとえば，『グラディウス』だったら，「UUDDL RLRD UDUⒷⒶ」——そう，フル装備の隠しコマンドまで記されているのだ。ってことは，日本のと同じで，何分間かプレイすると強制的にゲーム・オーバーになっちゃうのかな？——時間がなくて，それを確認できなかったのが心残りなんだよなあ。よーし，ここはひとつ，このきょう体をベーマガ編集部に買ってもらって，研究することにしょっ？

ヨーロッパは家庭用ホビーマシンの豊庫

さて，ゲーム・センター以外にも，今回はデパートの中のパソコン売場のようなところを何軒か回ってみた。その結果わかったことなんだけど，パリでもマドリードでも家庭用のホビーマシンが日本と同じくらいかそれ以上に盛んなのだ。

ザッとマシン名をならべただけでも，ATARI, AMIGA, COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM, APPLE, MSX, SEGA（マスターシステム), NINTENDO(エンターテイメント・システム）と，市場で流通しているマシンだけでも9機種。

それに，ソフトのラインナップがこれまたスゴイ。ビデオゲームからの移植だけにかぎってみると，日本で移植版がでている作品はもちろんのこと「エッ,こんなのが!?」と思うようなゲームまで発売されているのだ。たとえばたとえば『コンバットスクール』『ガントレットII』『サイドアーム』『ローリングサンダー』『スラップファイト』『スターウォーズ（当然ビデオゲーム版)』『飛翔鮫』『マーブルマッドネス』『ペーパーボーイ』『バルトリック』『スーパーハングオン』……と挙げていけばキリがない。

それに『KONAMI COLLECTION』なるディスク版ソフトがあって，『グラディウス』『沙羅曼蛇』『ハイパーオリンピック』『ハイパースポーツ』『グリーンベレー』『特殊部隊ジャッカル』『イーアルカンフー』『マンハッタン24分署』『グーニーズ』『コナミのピンポン』の10本入りで189フラン（約4,725円）という値段にも驚かされた。

ウ～ン，こりゃまちがいなくムコウのマシンは買いっ！ やっぱりATARIかAMIGA，COMMODOREあたりが狙い目かな？ でも一歩まちがえると，グラフィックがなつかしのPC-6001にも似たマシンをつかまされてしまうこともあるので注意しよう（じつはボクらはパッケージにダマされて，危うくSPE×TR×Mを買うところだった)。

——と，こんなカンジのスペイン&パリ旅行だったんだけど，とにかくヨーロッパの壮大な建築物と独特の雰囲気には圧倒されっぱなしだった。今度はぜひ仕事抜きでやってきて，自分の運転する車で国境を越えるなどの体験をしてみたいもんだ。

それではみなさん，次号までアディオス!!



▲マドリード近くのトレドの町で見つけた，本物のモーニングスター。お値段は約600円。安いっ！ 他にもアックスやスピアー，よろいにかぶとまで売ってた



▲パリで売ってたゲーム雑誌の山がコレ。ビデオゲームのコーナーや点数で評価をつけている記事もあったりして，見ているだけでもおもしろい。ちなみに，見城先生は，フランス語で書かれた『バブルボブル』の記事を必死に訳そうとしておりました



▲雑誌の中の1ページをちょこっとだけ見せましょう。コレはビデオゲームから移植された『飛翔鮫』の記事だね。タイトルはカッコイイけど，ゲーム画面の色数が少ないのが残念

ファンタジー通信
ガルフェスの洞窟中間発表
手塚一郎



埼玉県春日部市・テラジ103号機

彼女は泣いた。
彼の剣を胸に抱いて
愛する彼を想いながら……。

強く剣を抱きしめても
彼は帰らない……。
彼女はそれをわかっていても
そうしなければいられなかった。
そしてまた彼女は泣いた。
恋と愛と戦いほど
もろく，はかないものはない……。

夢伝説『戦中の愛の詩』第八十九章
〔兵庫県明石市・森脇直彦〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のフィン・マックールこと手塚一郎です。春休みが終わって早くも1か月が経ちました。新しい学校や学年にも，そろそろ慣れてきた頃だと思います。友達をたくさん作って，楽しい学校生活を過ごしてください。

さて，今月は1月号で募集したMRPGもどき『ガルフェスの洞窟』の中間発表です。集計はほぼ半分終了した時点で，邪神官ガルフェスを倒した勇者は9名。パラメータやダイスなどよりも，通過ルートが順位に大きく影響をおよぼしたようです。

なぜMRPGなのか?

ファンタジー通信は読者参加のコーナーだけど，誌面などの都合で参加する人たちが限られてしまうのが実状だ。ボクは，それが残念だったんだ。で，考えたのが，この「MRPGもどき」。特別な知識も必要ないし，絵がうまくなくたって参加できる。ボクの予想は当たり，多くの人が応募してくれた。今まで手紙を送ってくれたことのない人にも参加してもらえたし，これがきっかけでまた何らかの形で手紙をくれるんじゃないかなとも期待している。だけど，この「MRPGもどき」の狙いは，それだけじゃないんだ。

少ないながらも与えられた情報の中からキャラクターを作ってみる。ダークエルフという傭兵（ようへい）ギルドに加わってはいるものの，それ以前の設定は読者のみんなに委（ゆだ）ねられているわけだから各自の想像で，彼らの出身や性格までも考えてほしかったんだ。共通の世界で，みんながそれぞれ話を考える。何となく楽しい事だと思わないかな？ファンタジーっていうのは想像力がすべてだからね。

近いうちに，またこういった企画をやってみたいと思っている。もし意見とかあったら手紙をほしいな。待ってます。

上位60人発表!

先月の予告では上位20人まで発表すると書いたけど，それでは少ないという意見が多いのでこうなったんだ。集計を手伝ってくれたMUNEPI♬と粟田くんにTHANKS!

①	山口県	デュレイル	100745
②	愛知県	A. KAPONE	100732
③	京都府	まつくん	100614
④	和歌山県	イエロー・モンキー	100606
⑤	広島県	インディマン	100480
⑥	岡山県	クリストファー・リー	100450
⑦	愛知県	ウェラーナ・バングス	100406
⑧	滋賀県	Syntax	100315
⑨	埼玉県	ハインド	100180
⑩	長崎県	ペンネーム	1380
⑪	福島県	イジドール	758
⑫	東京都	ぷーりすと・しー	695
⑬	秋田県	タニス	650
⑭	東京都	パトリシア	608
⑮	京都府	M. KAMIUCHI	582
⑯	新潟県	R. 田中一郎	580
⑰	長野県	クレリアード	554
⑱	北海道	ドードー	552
⑲	熊本県	XOXZAS-ZX	530
⑳	京都府	ノンキホーテ	524
㉑	栃木県	マエカワタツヤ	500
㉒	神奈川県	GARLAND	494
㉓	山形県	Rodeo	490
㉔	愛知県	YTT	486
㉕	神奈川県	マリちゃん	480
㉕	京都府	ロウラック	480
㉗	千葉県	フィスター	476
㉘	大阪府	DON	460
㉚	東京都	はいからさんが山下章	450
㉚	埼玉県	TABUTY	450
㉜	栃木県	TOMATO	441
㉝	奈良県	Ikuchan	440
㉞	熊本県	ロイエンタール	438
㉟	京都府	不老不死の男	436
㉟	東京都	Godljke	436
㊲	静岡県	IRONKID	430
㊲	熊本県	モアゼル	430
㊴	京都府	NAKASAKI	424
㊵	神奈川県	KRAKEN・N	420
㊵	東京都	レイナック	420
㊵	大阪府	ギルガメスJr.	420
㊸	千葉県	タケシ	416
㊹	三重県	KAZUOCHAN	410
㊺	東京都	HAN. Sylvan	398
㊻	東京都	T. Kaneko	396
㊼	神奈川県	ルシャナ・カムイ	390
㊼	千葉県	八岐	390
㊼	山口県	ボルド	390
㊼	宮城県	るう	390
㊼	宮崎県	沙羅断末魔	390
㊿	東京都	ZENO	387
54	山口県	KONI	380
54	東京都	ハイホーDOKA	380
54	茨城県	あぬるす	380
54	埼玉県	イシュタル	380
58	静岡県	ペンドラゴン	376
59	千葉県	GPZ	373
60	愛知県	レヴス	372

今月の本箱

う～ん，タキス・リーって人は，すごく美しい文章を書く人なんだよね。ところで「白馬の王子」が，どういう風におもしろいのか今度教えてください。待ってます!



三重県一志郡・Hornet

読者のコーナー

まずは東京都江東区の境　祐欣くんのお便りから。

「このコーナーでもD＆D®を扱うことが多くなりましたが，疑問が一つあります。それは，このコーナーを読んでD＆Dに興味を持った人のどのくらいが実際にゲームをはじめられたかです。テーブルトークRPGはパソコン版とはちがって，マスターが必要なのです。実際にRPGを買ってきてもマスターがいなかったり，他にプレイする人がいなかったりする人も多いのではないでしょうか？そこで提案ですが，このコーナーで初心者向けのコンベンションを行なってみてはどうでしょう。まァ，人に頼むだけでは気が引けますので，私も初心者プレイヤーを募集します。月2，3回は私の家に集まれる人で明るい方（D＆Dを持っていなくてもOKです），往復ハガキで連絡してください。なお，人数は6人ぐらいを予定していますので，オーバーしたらゴメンなさい。

〒136 東京都江東区大島4-1-6-1106
境　祐欣（19才）

■㊢：確かに，テーブルトークRPGは1回プレイすれば，どういう内容かすぐに理解できるからね。コンベンション（みんなで集まってゲームをする大会のこと）は開いてみたいと思っていたんだ。D＆Dって何だろう？という人は，まず良いマスターとプレイしてみること。ガンバッてね。

続いて石川県金沢市の**松澤昌明**くん。

「最近，小説や漫画，ゲームなどに宗教上のもの（神話，伝説，教典中の神や人物など）を取りあげているものが多いようですが，これは人間の宗教に対する冒瀆（ぼうとく）であり，宗教思想における思いあがりです。宗教と幻想は切り離して考えるべきではないでしょうか？たとえ今や伝説となってしまった神々にせよ，あるいは邪神とされている古代の神々にせよ，それらを信仰していた人々がいるのですから軽々しく登場させるのはどうかと思います。こういった風潮は大昔からあるのですが，信仰に対して（特に日本人は）厳（おごそ）かな気持ちで考えてほしいものです。みなさんの意見，反論をお待ちしています」

■㊢：小説などでは，よく神話を下じきにしている作品とかがあるね。設定だけもらって，それを物語に反映させていくというヤツだ。作者にしてみれば，そういった神話などを知っている人により楽しんでもらえるようにという配慮なのだろうけど，それを信仰している人には冒瀆と思われるかもしれないね。むずかしい問題だけど，考えてみる価値はありそうだ。来月ぐらいに特集してみるつもりなので，ぜひみんなの意見を聞かせてほしい。

今月のC.Cコーナー

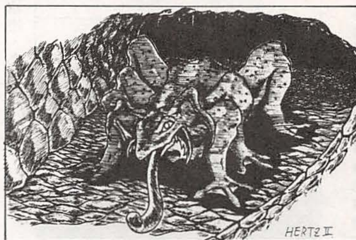
今月の課題は「アリとカエルの合成」だったね。むずかしかったためか，少し投稿の数が少なかったのが残念だったなぁ。



長野県北安曇郡・茶騎士

今回も優秀作は二つ。なかなか凶悪なモンスターに仕上がっているね。

さて，来月の課題は愛知県名古屋市の**フレデリカ**くんのリクエストで「コウモリとアルマジロの合成」だ。しめ切りは5月18日必着まで。力作をお待ちしております。



広島県三次市 HERTZ II

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同士の交流の場として活用してほしい（ハガキは縦だよ）。

どらくえ本「すらいむ」個人誌
とゆー本作ります．ドラクエIIIにはまってるそこのあなたっ 60円切手同ふうで．下記まで手紙をおくってくれっっ
（リターンアドレスはきちんとかいといて下さい）



メンバー募集

『FANTASY FESTIVAL』というゲームキャラクター本をつくります。
内容は、あらゆるゲーム（アーケード，ファミコン，パソコン，etc）のキャラクターのまんが，イラスト，パロディなど。
くわしくは，60円切手同封の上，下記の住所まで。
ゲーム，絵を描くのが好きな方，お待ちしています。
〒094
北海道紋別市本町6丁目3-23
鈴木由孝

投稿の注意

最近，投稿の方法などで質問を多く受けるので，この場を借りてお答えしよう。

○私のファンタジー

これはコーナーの最初にある文章だ。19文字×15行という制約以上は何もない。キミの想像する世界を文章にしてハガキで応募してほしい。

○タイトル・カット

1ページ目の右上にあるイラストのことだ。ハガキは横で「ファンタジー通信」という文字を忘れずに書いておいてほしい。

○今月の本箱

キミのお気に入りの本を紹介するコーナーだ。ハガキは縦で，なるべくならイラストを入れてほしい。

○読者のコーナー

スペースが少ないため，言いたいことを簡潔に，そしてなるべくならハガキで送ってほしい。長すぎて載せられないのが多いんだよね。

○イラスト・ギャラリー

イラストは必ずハガキもしくはハガキ大の紙で投稿してほしい。また，鉛筆やカラーは使用せずに，黒インクやボールペン，サインペンなどを使用すること。

と，まぁこんな感じかな？今まで投稿していた人や，これから投稿しようとしている人も，よく気をつけて手紙やイラストなどをたくさん投稿してほしい。自分に合った表現方法で参加する――読者のみなさんが創っていくコーナーなんだからね。

お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



兵庫県堺市・ありす

手：上のお姉さんが空を覆い，夜が訪れるってな感じでしょうか？



埼玉県草加市・善良な一市民

手：ひさしぶりの登場です。相変わらず上手いイラストですねー。



徳&K、山本

手：もうおなじみになったT&Kコンビ。2人共お仕事ガンバッてるかな？



茨城県新治郡・冬凪れく

手：大学合格おめでとう！ファンタジー本がんばってくださいね。



神奈川県横須賀市・SATAN坂　貴紀

手：また一段とイラストのレベルがあがったみたい。また送ってね。



群馬県前橋市・DIL-POORE

手：DILくんのイシターシリーズもこれで終わり。次は何のシリーズかな？



群馬県前橋市・森　勝之

手：いつもイラスト&お便りありがとね。セル画のできも良かったよ。



三重県名張市・HATO-POPPO

手：3月28日 はおつかれさま，写真ができたら送ってほしいな。



大阪府貝塚市・ないむ

手：X68Kの源平討魔伝はもう見てくれたかな？コイツは買いだぜ！

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。4月号の315ページを見て，「けんじょうと読むんですか？ずっとみしろだと思っていた！」というハガキを山といただきました。しかしそれならまだいいほうで，なんで「見城」を「けんしろう」と読む人がいるんですか！私は悲しい。

P.S.カラーページで「ビデオゲーム新作インフォメーション」という新コーナーがはじまったので見てね。

VGGコーナー

埼玉県

★「SACA」には，『グロブダー』『エグゼドエグゼス』『ドラゴンバスター』『チャンピオンベースボール』があります(各20円)。なお，ここの『怒号層圏』は，一切の障害物を無視しているので普段通れないとこも平気で行けます（■見城：なんなんですか，それは？)。それから，ここでは300円で全ゲームやり放題という日があります。

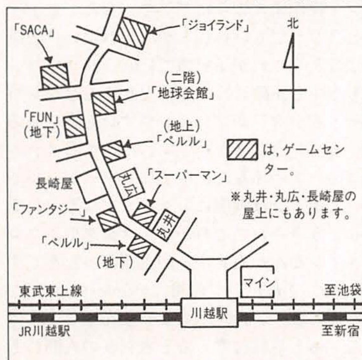
「地球会館」には，あの『ポラリス』があります。それからここの『ガントレット』は10円です。

「ペルル(地上)」には，『イーアルカンフー』『空手道』『ロボレス2001』『ジッピーレース』など，準オールド・ゲームがたくさんあります（私はよく『イーアルカンフー』で『ストリートファイター』ごっこをします)。

その他，近くの「丸広」「長崎屋」などにもたくさんあります(MAP1)。

P.S.「OLD GAMEなつかしのテクニック&余談」というのをやってみてはどうでしょうか？

（埼玉県入間郡・**真篠孝慈**）



《MAP1》川越市周辺のVGG

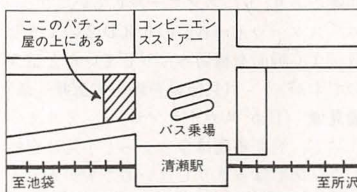
■見城：余談ですが『ポラリス』で一定時間粘っていると矢印が表示され徐々に行動範囲が狭められるのは鬼のように強引だと思いました。あれは単なるタイム制よりたちが悪い。

東京都

★西武池袋線「清瀬駅」の駅前のパチンコ屋の上にあるゲーム・センター（名前は忘れた）に『フォゾン』『ディグダグ』『ニューラリーX』『ギャラガ』『ギャラクシアン』『ジャングラー』『ジャンプコースター』『バッグマン』があります。なんと言っても目玉は『フォゾン』です。あまり古くはありませんが，あの不思議なBGMや，それらしい背景はとっても好きです。パワーモレックによる反撃は気持ちよかった(MAP2)！

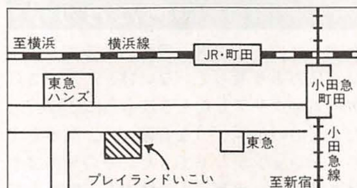
（神奈川県大和市・**ORH－ABZゲーリー**）

■見城：『ジャンプコースター(タイトー)』というのも相当珍品ですよ。



《MAP2》清瀬駅前のVGGマップ

★『イシターの復活』発見しました。町田市のJR町田駅から歩いてすぐの「プレイランドいこい」に50円であります（MAP3)。（神奈川県愛甲郡・**鮎川えるむ**）



《MAP3》小田急町田駅周辺のVGGマップ

★京王多摩センターまたは小田急多摩センター駅前の「イトーヨーカドー」(屋上)には『ドンキーコング』『マッピー』『バーニン'ラバー』『フライボーイ』『ジグザグ』あと，自機がロボットで上下にしか動かないシューティング・ゲームがある（MAPは省略。すぐわかる)。

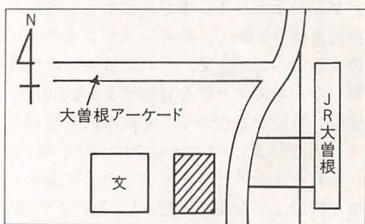
（神奈川県横浜市・**石井浩司**）

■見城：最後のゲームに関しては「教えてください」のコーナーをご覧ください。

愛知県

★名古屋市東区大曽根の「ユニー大曽根店」をレポートします。4階のゲーム・コーナーには，『ギャラガ』『ボスコニアン』『ニューラリーX』『マッピー』『ディグダグ』『バトルズ(ゼビウスのコピー)』『ムーンレンジャー(ムーンパトロールのコピー)』『ハンバーガー』『アッポー』『ポンポコ』『ドンキーコング』『マリオブラザーズ』『モールアタック』『シンドバッドミステリー』『ジャンプバグ』『モナコGP』『ギャラクシーウォーズ』『スペースインベーダー』があります(MAP4)。

■見城：そう言えば『モールアタック』ってメーカーどこでしたっけ？これずっとチェックし忘れたままなんですよね，僕。

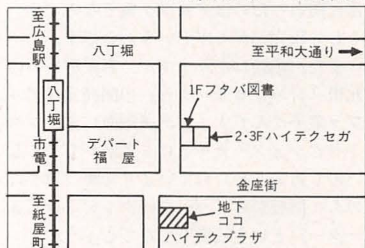


《MAP4》大曽根駅周辺のVGGマップ

広島県

★3月号の「イシターの復活の発見マップ（広島市)」のところで，その場所にイシターがなくなっていて，図のところ（MAP5）の「ハイテクプラザ」に新たにイシターが入っていた。

（広島県呉市・**八田啓祐**）



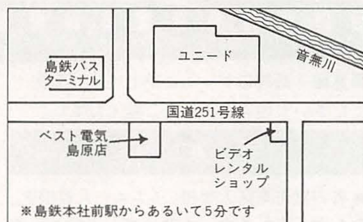
《MAP5》広島市のVGGマップ

長崎県

★島原市内のデパート「ユニード島原店」の屋上には『モールアタック』『アステロイド』『青春スキャンダル』『パックマン』『タン

ク』『ギャプラス』『マリオブラザーズ』『バルガス』『メタルクラッシュ』『ギャラガ』『1942』『影の伝説』『トップボーラー』『ハングオン』『モナコGP』『プーヤン』『ドラゴンバスター』『スクランブルフォーメーション』『スターフォース』他があります(MAP6)。

(長崎県島原市・井上秀一)



《MAP6》島原市のVGGマップ

■見城：そこそこのOLD GAMEにまざって『アステロイド』と『トップボーラー』が異様に古いですね。『トップボーラー』は日本最古のボーリング・ゲームです。

ビデオゲーム史講座

教えてください

★横スクロールのゲームで，自キャラがワーゲンのような赤い車で，動きとしては，前後とジャンプで，自キャラからミサイルのようなものがでて，それで敵キャラを攻撃しながら面クリアを目指すようなもので，途中に＄袋などがあり，それを取りながらスコアを伸ばし，1面から順に確か，町(ビル街)～火山～ピラミッド～火山～海中～空～町のような面構成だったと思います(私はピラミッドの中からでるときが好きです)。

■見城：今ではあまりにも一般的になった横スクロール・ジャンピング・アクション物のはしりのようなゲームですね。『ジャンプバグ』といいます。このゲームの開発元はちょっとややこしくて，名目上はHOEI（現在のコアランド・テクノロジー）となっていますが，HOEIは企画のみを行なっており，実際にプログラミングなど製作に関わったのはアルファ電子なのです。そして販売元がセガというわけです。

また，余談になりますが，麻雀ゲームの元祖『ジャンピューター』の開発元はアルファ電子なんですよ。デモ画面にもインストラクション・カードにも名前がでてこないのであまり知られていませんが。だから，のちに同社から『パーフェクトジャンピューター』という続編もでたでしょう。

★自機は戦闘機で『ザクソン』みたいに立体感があるスクロールで（あんなには傾いていない，ちょうどメトロクロスぐらい），弾を撃ちながら進んでいきます。普段は空中を飛んでいますが特定の場所ではベランダのようなところへ降りることもできます。また，危ないときには一定回数「ボンゴ」という武器を使うことができ(『WIZ』のヘルパーみたいに敵を倒してくれる)，このボンゴはベランダのようなところに着地したときボンゴがいれば一定時間交信（近くに寄ればいい）して画面の下にあるメータが一杯になると1回分増えます。(神奈川県大和市・ORH－ABZゲーリー)

■見城：セイブ電子の『スティンガー』です。確か1983年頃の作品だと思います。同社は他に『サイオン』や『功夫大君』などを開発しています。前者は以前スーパーソフトマガジンで紹介しています。後者はコントロール・パネルにマイクがついていて，それに向かって音声を発すると筋斗雲が出現して主人公がそれに乗ることができるという非常に風変わりなゲームですが，ほとんど市場にでていません。幻の作品です。

★①確かオルカのゲームで自分はロボットで，自分は画面中央でY軸移動しかできません。『ギャラガ』のチャレンジング・ステージみたいに敵が編隊を組んで攻撃してきたと思います。

②BGMに「トルコ行進曲」を使っていて，自分は人間で，自分の撃つ弾には射程距離があり，上にスクロールしていくゲーム。「スターウォーズ」のR2D2のような敵がよく画面を横切ったりしていたと思うのですが。　(兵庫県芦屋市・土井　準)

■見城：①は『スカイランサー』，オルカの作品で，発売年度は今ちょっと手元に資料がないのではっきりしないのですが4～5年前のはずです。

②は『ノーティーボーイ』，1982年ジャレコのデビュー作です。あれこれと盛りだくさんのゲームですが，華麗なる永久パターンのあることで大変有名な作品です。

エンディングって何だろう？

★ナムコの『イシターの復活』のエンディングはあまり凝っていないけど，僕がこのゲームをクリアしたときは本当に感動した。たとえあの単調(?)な音楽でも，凝ったアニメーションがなくてもだ。その理由はやはりイシターのゲーム自体がしっかりしているからだろう。だから満足感の他に「感動」も得られたのだろう。つまり，エンディングを生かすも殺すもゲームの内容によるということだ。

(埼玉県春日部市・高橋知之)

★5月号で，見城さんは「すべての人がスタッフ名を見られるシステムをすでに実践しているメーカーが，たった1社だけある」と言っていましたが，あの名作（なのかなあ？)『フェアリーランドストーリー』では，すべての人（ゲームをプレイしなきゃダメだが）がスタッフ名を見られるのだ。

(大阪市・ICCHAM)



▲『スティンガー(西部電子)』ノリのよいBGMが好評だった

★僕の記憶では『TOYPOP』のスタッフ紹介は全面クリアをしないでも見られたはずです。　(東京都町田市・加納　顥)

■見城：いやあ，こんな重要なゲームを二つも忘れていたとは1本取られましたな，ハッハッハッ（笑ってごまかすとは手が古い)。フェアリーのほうはゲーム・オーバー時にボタンを押しっ放しにしておくと，トイポップのほうはデモ画面で，それぞれ見られますね。トイポップではスタッフの顔がアニメーション付きで見られるし…。あっ！そういえば，『バラデューク』もゲームデザイナーとプログラマーのかたの顔とペン(?)ネームが誰でも見られるじゃないですか。

レバーはなぜ左なの？

■見城：なぜビデオゲームのコントロールパネルって左手でレバー，右手(指)でボタンを操作するようにできているんでしょうね？どうでもいいことかもしれないけど僕は昔からこれが不思議でしかたないんです。もう少し正確に言うと，なぜみんな左レバー・右ボタンがプレイしやすいと感じるのかっていうことなんです。だって昔はナムコのコンパネなんか中央にレバーがついていてボタンは両側に1セットずつあったでしょう？それどころかディグダグやボスコニアンなんか右レバーが主流だったんですけどね。それがいつの間にか左レバーが当たり前になってしまった。なぜなんでしょう？ちょっと単純に考えると右利きの人間にとって，細かい動作を必要とするレバーは右

手で操作するのが当然なんじゃないですか？大体トラックボールなんか大抵みんな右手で転がすし，ブロック崩しなんかのダイヤルも右手で持つでしょう。このことを考えだすと悩んでしまって萩の月ものどをとおりませんよ(ウソ)。

　このことについて自分なりの意見がある人がいたらぜひハガキください。また，左利きの人の意見も聞きたいな。

ちょっとひとこと

★先月号の「ナムコの再盛期は来るか？」を読んで思ったのですが，『ブレイザー』に思い入れを持っていると「珍らしい人」になるんですか？『ちゃっくん』に思い入れを持っている人のほうがよっぽど珍らしいじゃないですか(ごめんなさい)。「珍らしい人」というのは差別用語ですよ。

（東京都福生市・**とびもあい**）

■見城：うーん，先月号の僕の書きかたが気にさわったらごめんなさい。しかしこう言うのも変ですが，他の人とゲームなどの好みがちがうってのは悪いことじゃないですよ。もし，友人に「お前って本当変なゲームが好きだな」と言われたら，それは誇りに思っていいとさえ僕は思います。なぜなら誰もがおもしろいと思っているゲームのおもしろさを理解するのは容易だからです。みんながおもしろくない，と言ったゲームを自分だけがおもしろいと思った，それは自分だけがそのゲームのおもしろさを見いだすことができたということだと考えてよいと思います。

　誰もが同じようなゲームを好み，同じようなゲームにお金をつぎ込んでいるからメーカーも同じようなゲームばかり製作するようになった，そういう考えかたもできます。

3月号のプレゼント当選者発表＆好きなナムコキャラ

■見城：すみませんでした！先月号で3月号分のプレゼント当選者の発表をするのをうっかり忘れていました（**■読者の声**：普通そんなことうっかり忘れるかあ？）。そういうわけでゼビウスのカタログ当選者発表の前に指定した，好きなナムコキャラのおハガキをいくつかご紹介しましょう。

●僕がナムコのゲームの中で一番好きなキャラクターは何と言ってもディグダグとプーカァです。あんな単純でいてかわいいキャラクターは後にも先にも見たことがありません。（福岡市・**杉山太郎**）

●ラッキーフラッグがいい。ニューラリーXで10本目にこれを取る奴の顔を見るのが好き(陰険な)！（愛知県愛知郡・**めぞんもいいけれどうる星もね**）

●たろすけ。死にかたが『怒(SNK)』のザコみたいでよい。

（愛知県愛知郡・ＰＲＪ）

●やっぱりギルです。カイの尻にしかれていても，対ローパー用標準装備兵器になっても，そしてヒモ呼ばわりされても強く生きている，そんなギルが好きなんです。(福岡県行橋市・**カイちゃんゴメンネの森崎君**)

●パックマンのエサ。ただ食べられるためだけにあるから。(大阪府高槻市・**石原　顕**)

■見城：そんなことを言ったら，源平の頼朝だって，ただサクサク切り捨てられるためだけにでてくるからとか，妖怪道中記の犬・猫に至っては，あんな役に立たない金ばかりかかるオプションなんか誰も買わないから，とかいくらでも応用がきくと思います。

●ドラゴンスピリットの自分のドラゴン。なんと言っても地上攻撃用ボタンを押すとおじぎをしたり，レバーを下に入れっ放しにすると尾が「カサの柄」するのが気に入った。（愛知県刈谷市・**岡田邦裕**）

●やっぱりキング＆バルーンのキング！カサをさして降りてくるとはずいぶんひょうきんな王様。（北海道砂川市・**合田雅広**）

■見城：あれも不条理なゲームでしたね。敵が攻め込んできているのにわざわざつかまりやすいところをウロウロして“ヘルプ！”もないもんですよ。連れ去られたときのセリフに至っては“バイバイ！”ですからね。超大ボケキングですよ，あいつは。あのゲームもせっかく砲台が何回やられてもかまわないというルールだったから，あれで王様が絶対に敵につかまらないところに隠れていてくれればミスする要素がなくなって簡単になったのに（**■読者の声**：見城さん，その発言のほうがよっぽど大ボケですよ）。

●あの2等身でかわいいマッピーがもっとも好きなキャラクターです。しかし，最近のナムコはほのぼのとしたキャラ・内容のゲームが少なくなっているのが残念です。

（愛知県安城市・ＰＡＣ－ＫＡＺ）

■見城：愛知県からのお便りがやたら多かったのはまったくの偶然で他意はありません。

　今回はあまりたくさんのおハガキを紹介することができませんでしたが，けっこうパックマンやディグダグ関係のキャラを書いている人が多くてうれしいものを感じました。もちろんワンダーモモや源平関係のキャラも人気がありました。

　ではプレゼント当選者の発表です。▶神奈川県中部・**小島　聡**▶石川県加賀市・**新田明雄**▶愛知県愛知郡・**めぞんもいいけどうる星もね**▶大阪府堺市・**塚本和也**▶福岡県小倉南区・**篠原利光**

4月号のプレゼント当選者発表＆ゲームセンターでの思い出

■見城：こっちは源平討魔伝のステッカープレゼントでしたね。その際，何かゲーム・センターの思い出を書いてくるよう指定したところ，なかなか楽しいおハガキが集まりました。その中でもとくにいい味をだしていたつぎのおハガキにプレゼントを進呈いたします。

★あれは友達と5人でゲーセンに行ったときの話。僕の友達「のんちゃん」はハングオンをしていた。するとどこからか1人の男が！そいつは，どこのだれだか知らないけれど，だれもがみんな知っている「ほどーいんのおっちゃん」だった。ほどーいんのおっちゃんはのんちゃんに近づき，あることをたずねた。「ボク，どこの小学生？」ガーン，のんちゃんは大大ショック！あまりの背の低さにほどーいんのおっちゃんは中学生ののんちゃんを小学生とまちがえたのだ。残り僕ら4人は大爆笑。のんちゃんは逃げようと思った。が，今入れた100円がもったいなく，ゲーム・オーバーになるまでプレイした。こういうときに限ってなかなか終わらなく，学校の名前を聞かれた。

　その帰り，のんちゃんはゲーセンのカーペットのはしを踏んでこけた。そのときはもうのんちゃんは無口だった。

　このようなのんちゃんにステッカーをあげてください。(愛知県新居浜市・**泉宮徹**)

■見城：また，ご好評いただいている合成シリーズですが，いくつかいいネタがきているのでご紹介しましょう。

○ハイレグと安駄婆の合成

（東京都江戸川区・**中島康幸**）

○スーパー魂斗羅とお花畑の合成

（東京都世田谷区・**ＡＴＲこと神林中**）

○ウエディングドレスと魂斗羅の合成

○レオタードとカルノフの合成

（東京都福生市・**とびもあい**）

4月号の宿題の答え

■見城：4月号の答えはズバリ，『ＣＯＰ01(日物：1985年作品)』です。「ウッ！」という音声合成が笑えるゲームでした。

　今回はさすがにゲームが新しかったせいか正解者が多く，10名ほどいました。サービスで名前だけ全員掲載しちゃいましょう。▶目黒政孝，アムルの■弟，石渡隆夫，ＭＡＳＴＥＲ別所，阿左美実，さかどん＆ＫＫたわちゃん，李龍一，もろ，鈴木顕哉，三岡和夫

今月の宿題

　最近行なっている「～がでてくるゲーム」シリーズは，誰でも参加しやすいということでけっこう人気があるので，今月もそれで行きましょう。

今月の宿題：ネズミのでてくるビデオゲームをすべて（知っているだけ）リストアップしてください。

★　★

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
レインボーアイランド〈エキストラバージョン〉(タイトー)	91,142,000	FREEZIN'	ビッグキャロットTOC(東京)	全40面クリア，入力コマンド＝カウンタアップ
Dr.トッペル探険隊(タイトー)	1,128,670	SPREAM-I.Z	PC仙台(宮城)	全7面クリア
サンダーブレード(セガ)	5,400,730	Z..	ゲームイン大学院(東京)	全4面クリア
アフターバーナーII〈HIT数部門〉(セガ)	HIT＝1,556	FGK-SOH FGK-VIRGO	PC巣鴨(東京)	全23面クリア
ニンジャウォーリアーズ〈1P〉(タイトー)	417,910	SPREAM-BEE	PC仙台(宮城)	全6面クリア ランク：ノーマル
コンチネンタルサーカス(タイトー)	6,436,740	NJP-SUR-LEE	ウイルトークタイトー大街道(愛媛)	全8レースクリアノーマル
モンスターランド(セガ/WESTONE)	残りゴールド＝7,322	UUU㋟	ゲームプラザイエローハット(愛知)	全11面クリア
パックマニア(ナムコ)	2,080,600	G.M.C. HSA	モンキーハウス本館(福岡)	22面
パドルマニア〈1P〉(SNK)	724,400	HCM-MOLE	星ヶ丘CH(愛知)	上級コース全9面クリア※90秒設定のため参考記録
上海〈1P〉(サン電子)	1,002	不明 ジャカジャカ	PC駒沢(東京) ハイテクセガ103(大阪)	共に7面※共に記入不備があるので参考記録
シルクワーム〈ヘリ部門〉(テクモ)	12面到達	NGM-橋本敏	PC琴似(北海道)	※永久パターンがあるので面数で統一
シルクワーム〈ジープ部門〉(テクモ)	12面到達	全国20店にて達成	——	※永久パターンがあるので面数で統一
エンゼルキッズ(セガ/EXA P.)	カウンター・ストップ	ゆうちゃん KIMKEN	モンテカルロ山科(京都) アスター膳所(滋賀)	全6面クリア
悪魔城ドラキュラ(コナミ)	999,900＋α	全国14店にて達成	——	——
ビジランテ(アイレム)	全5面クリア	全国33店にて達成	——	※永久パターンがあるので全面クリアで統一
火激(タイトー)	全9面クリア	全国20店にて達成	——	※スコアが存在しないので全面クリアで統一

さて，まずはレインボーアイランド。エキストラバージョンになってはじめての集計です。高次ラウンドが段ちがいにむずかしくなっていて，まさに実力勝負。

コンチネンタルサーカスは，雨がどれくらい降るかでかなりスコアがちがってくるとのこと。

パドルマニアは，タイムが90秒という特殊設定なので，今後は一応参考記録とさせていただきます，ごめんなさい(参考記録は★がつきません)。

上海は2店で1,002pts.という高記録がでているのですが，なぜか両店ともスコアラーが不明だったり備考があやふやだったりするので参考記録としておきます。

ビジランテ他，今月は☆印サービス台が多いのが特徴です。

ファイナルラップの参考記録も書いておきます。1人プレイ＝2′27″60，3人プレイ＝2′23″53，4人プレイ＝2′15″71(2人プレイは更新なし)です。うち，1Pと4Pが東京のPC西荻で記録されています。毎月がんばってますね。

お待ちかね！グラディウスIIはパワーアップ・メーター別に集計！残念なことに永久パターンがあるので面数優先で集計です！さすがにマニアの注目度は高く，戦いは早くも熾烈(しれつ)を極め，スコアラーはいずれ劣らぬ有名エキスパート・プレイヤーばかりで，うーん壮観！ただ，シールド使用部門と区別したほうがよかったですか？　(見城)

■グラディウスII(コナミ)：部門別集計(※永久パターンがあるため，面数優先集計)

パワーアップ・メーター	ステージ	スコア	スコアラー	店名	バリア
①ミサイル－ダブル－レーザー	3周目4面	1,308,500 1,291,760	HTL-Y.N (2店にて達成)	PC巣鴨(東京) PC新宿(東京)	フォースフィールド
②スプレッドボム－テイルガン－レーザー	4周目8面	2,506,200	GMC-KOM㋟	サンシャインゲームセンター(東京)	フォースフィールド
③フォトントゥーピド－ダブル－リップル	3周目8面	1,890,700 1,747,100	GMC-NIX㋟ (2店にて達成)	PC巣鴨(東京) PC笹塚(東京)	フォースフィールド
④2ウエイ－テイルガン－リップル	4周目8面	2,437,300 2,329,000	G.M.C.ELS ATARI-KAD	モンキーハウス本館(福岡) PC笹塚(東京)	フォースフィールド

■スーパーハングオン(セガ)：タイムレコード(※印は先月以前に更新された記録です)

コース ＼ きょう体	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビギナー	2′46″34	NJP-㋩Akindo(岡山)	※2′47″75	SPREAM-FKS(静岡)	2′42″58	仙台，A'VGS=ALL 毛間内㋷(北海道)
ジュニア	4′48″09	NJP-㋩Akindo(岡山)	4′48″51	TM(EXR)(愛知)	※4′31″41	P.ST MetroR.！(長野)
シニア	6′37″31	NJP-㋩Akindo(岡山)	※6′38″51	SPREAM-FKS(静岡)	※6′31″18	HART-S.C知美&FZR まいど！(大阪)
エキスパート	※8′31″61	LAP-BMXER(北海道)	※8′47″42	FUN(静岡)	※8′18″47	HART-S.C西村知美& ばいばい(大阪)

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1シールド）	面数のみ申告	HYPER-Yuki	2-3 エブリ7万
グラディウスII（2シールド）	430,700	HYPER-T	1-7 エブリ7万
グラディウスII（3シールド）	702,400	HYPER-Yuki	2-4 エブリ7万
グラディウスII（4シールド）	705,200	HYPER-Yuki	2-4 エブリ7万
シルクワーム	4,440,700	HYPER-Y' HYPER-紅尾	2人同時プレイ
スーパー魂斗羅	21,263,740	HYPER-Yuki	ALL
上海	778	HYPER-紅尾	6面
究極タイガー	7,478,990	HYPER-Yuki	エリア714
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	HYPER-紅尾	C 9 32面
火激	ラウンド9	WALL 前川 HYPER-紅尾	ALL ランクA

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	534,400	司	1-8 エブリ7万
忍者ウォーリアーズ	268,310	吉田	6面くの一 1Pノーマル
☆ビジランテ	61,690	高橋	ALL
火激		ESC-TMC	ALL 2コイン
ソニックブーム	229,500	安藤	6面
究極タイガー	2,681,790	KCF-師匠	エリア270
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"28	LAP-BMXER	ビギナゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'51"37	LAP-BMXER	ジュニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'43"68	LAP-BMXER	シニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'39"80	LAP-BMXER	エキスパートゴール

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,497	中川 剛	1コイン ALL
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,493,700	福井将裕	12面 1コイン
☆シルクワーム（1P・ヘリ）	3,241,500	NGM-橋本 敏	12面 1コイン
チェルノブ	395,800	NGM-今野淳夫	1コイン ALL
☆悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	KCF-宮下東彦	34ステージ 1コイン
☆ビジランテ	115,120	松井星斗	1コイン ALL
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	829,270	FPS-KID	1コイン ALL
ファイナルラップ（4P）	2'25"65	NGM-アラン プロストあまのくん	1コイン ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'25"76	NGM-ネルソン BIN	1コイン ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'25"83	ZEUS	1コイン ゴールイン

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,019,000	AVG-舞奈	2-7 エブリ7万
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'32"06	NAOYA	
アフターバーナーII	ヒット 1,511	AVG-舞奈	ALL 1コイン
サンダーブレード	4,692,310	R.P.G 夕紀	ALL 1コイン
レインボーアイランド（エキストラ）	26,000,000	NHK-FM	ALL 1C C 3,S 10
上海（1P）	658	ACE	5面 1コイン
悪魔城ドラキュラ	205,700	武市敏幸	2-3 1コイン
ギャラガ'88	1,821,230	AVG-BGM	ALL
忍	577,390	りょうざん連号3号	ALL 1コイン
チェルノブ	390,900	AVG あっちゃん	ALL 1コイン

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,214,800	AVG-舞奈（室蘭）	1-7
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,180,600	TOM-Y.K（苫小牧）	2-7
アフターバーナーII	ヒット 1,524	AVG-舞奈（室蘭）	ALL
忍者ウォーリアーズ（1P）	317,690	HEAVYARMS GETTA（帯広）	6面
火激	9面	AMM-中川 剛（札幌）	
ビジランテ	91,000	NTK-DECO（えにわ）	
A-JAX	2,209,300	HIE-中田裕章（恵庭）	ALL
☆シルクワーム（ジープ）	4,399,100	TOM-Y.K（苫小牧）	12面ループ
ラビオレプス（1P）	12,027,200	HIE-木内たつを（恵庭）	ノーミス リボン付
レインボーアイランド	99,999,990	HEAVYARMS RAN（帯広）	ALL

ハイテク東山　北海道
北海道函館市神山町2-2-5 レストラン函館城トナリ ☎0138-26-7085

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,459	函館，A'VGS YMO，範子㋷	1コイン クレイドル
モンスターランド	G 6,237	栃木，A'VGS A-BUX㋷	残りゴールド集計イージー
ソニックブーム	2,739,100	栃木，A'VGS A-BUX㋷	?-6面 ノーマル
★スーパーハングオン（ライドオン）	2'42"58	仙台，A'VGS ALL 毛間内㋷	ビギナー イージー
スーパーハングオン（ライドオン）	8'23"53	仙台，A'VGS ALL 毛間内㋷	エキスパート イージー
忍	652,420	函館，A'VGS SP，ACCESS	1コイン クリア
サンダーブレード（デラックス）	5,274,660	栃木，A'VGS A-BUX㋷	1コイン ノーマル
アウトラン（VerII，D）	4'35"18	仙台，A'VGS ALL 毛間内㋷	S80秒 …………
アウトラン（VerII，A）	4'38"59	仙台，A'VGS ALL 毛間内㋷	S80秒 ノーマル
ゲバラ	1,369,300	栃木，A'VGS A-BUX㋷	1コイン イージー

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンニンジャ	100,300	T.S	5面
レインボーアイランド（エキストラ）	7,848,790	LAP-Y.F	31面 C 3,S 5
グラディウスII（4フォースフィールド）	2周目4面	IHS-IN Isaacつきだて	面数優先 3名同じ時
チェルノブ	373,850	いり!?	ALL
A-JAX	2,126,000	羅府	7面
スーパー魂斗羅	10,900,000	愛作	2-3
ソニックブーム	633,230	りょうざん連合艦隊	15面
ビジランテ	92,310	シュビデュビ愛	3面
究極タイガー	1,364,460	男筋・爆液	167面
パックマニア	518,320	AMM-あうう	20面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,206,200	PON だ!!	2-ALL エブリ7万
グラディウスII（3フォースフィールド）	258,900	まもる	1-7
グラディウスII（2シールド）	612,100	てし	1-8
グラディウスII（1シールド）	508,700	てし	1-8
A-JAX	1,298,700	PON だ!!	ALL 残機0
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990+α	かがしんじ	33面 C 赤いつぼ
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	残水晶 3,500	PON だし	ALL
ぶたさん（1P）	17,695	木村俊広	ALL
ファイナルラップ	2'31"60	PON & IC	2人プレイ マクラーレン
シルクワーム（2P）	423,000	てしとまる	11面 2人同時

ビデオランドD-51　北海道
北海道岩見沢市1条西4丁目 ☎012-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	164,870	MA	ハードランク 4面
A-JAX	800,000	GHC	7面
レインボーアイランド	21,000,020	BAA	ALL C 10
オペレーションウルフ	324,320	CIA	2周面のジャングル
虎への道	457,920	久野	全2周クリア
シルクワーム（ジープ・2P）	2,798,600	CRS，GHC	ジープ12面
シルクワーム（2P）	1,922,900	GHC，HA	ヘリ11面
R・タイプ	999,900	MA	ハードランク 13面
究極タイガー	710,880	CIA	エリア83
熱血高校ドッジボール部	442,000	MA	2周目4面

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'24"50	XYZ（掏羅夢）	5人プレイ
グラディウスII（4シールド）	754,000	SPREAM-㊝	2-4 エブリ7万
★忍者ウォーリアーズ（1P）	417,910	SPREAM-BEE	ALL ランク ノーマル
★Dr.トッペル探険隊	1,128,670	SPREAM-I.Z	全面クリア
レインボーアイランド（エキストラ）	85,225,940	SPREAM-K.W	ALL C 10
パックマニア	2,048,910	AI，BOSTON	20面
チェルノブ	479,000	SPREAM-I.Z	全面クリア
スーパー魂斗羅	21,598,900	SPREAM-P.V	全2周クリア ノーマル
☆ビジランテ	全面クリア	πEPI	永パ未使用
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	SPREAM-P.V	7周目1面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'29"83	WAT（掏羅夢）	1人プレイ
ファイナルラップ	2'23"53	HIR（掏羅夢）	3人同時プレイ
グラディウスII（4シールド）	453,300	HAM（掏羅夢）	7面 面数優先
シルクワーム	2,395,700	HAM（掏羅夢）	1P ジープ 11面
☆ビジランテ	永久パターンのため無意味	BEAKER（掏羅夢）	1コイン 全面クリア
究極タイガー	4,737,870	BEAKER（掏羅夢）	エリア461
チェルノブ	348,300	船木元気か? TAKEZ-掏羅夢	7面
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	778,190	CHARGE-OBA	全面クリア
スーパー魂斗羅	10,965,540	竹ちゃん（掏羅夢）	2-3
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	BEAKER（掏羅夢）	6-6で達成 ZYX直伝

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'29"71	K.K	4人同時プレイ
グラディウスII（4シールド）	1,061,500	πEPI	2-7
☆ビジランテ	57,700	πEPI	全面クリア 永パなし
シルクワーム（ヘリ）	1,027,300	πEPI	9面
☆シルクワーム（ジープ）	2,958,200	SPREAM K.S	12面
シルクワーム（2Pトータル）	4,056,400	K.S+πEPI SPREAM	12面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	πEPI	7-4
チェルノブ	475,250	EGA（001）梨の国の帝王	全面クリア
ギャラガ'88	1,693,060	SPREAM I.Z	5-29クリア
究極タイガー	6,267,170	EGA（001）梨の国の帝王	エリア600

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	980,000	MZ。	2-5
ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
ミスターヘリの大冒険	489,490	TKS	ALLクリア
熱血高校ドッジボール部	359,700	渡辺勇生	2周目の5面 アフリカ
レインボーアイランド	14,431,850	S.V.C LAP	ALL
ギャラガ'88	1,552,850	PSI	E。→No.4 5-29
ブラックドラゴン	2,724,100	POW	岩×15 全面クリア
ワンダープラネット	85,230	テンテン	6面
コンバットスクール	253,420	HIDEYUKI	実戦・・♣

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'31"06	KERROKO	4人プレイ
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,370,200	JORI	3-4 エブリ8万
シルクワーム（ジープ）	2,444,500	NIN	11面
☆ビジランテ	全面クリア	NIN	永パなし
☆火激	全面クリア	VIEGLE-BC-聖霊士♡	レベルA
悪魔城ドラキュラ	2-4	VIEGLE-Z・K	
上海	406	けふいち	3面
チェルノブ	424,050	BAKU（AKE）	全面クリア
究極タイガー	6,450,580	YAMA	エリア622
バドルマニア（1P）	208,000	VIEGLE-BC-聖霊士♡	上級8面

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,121,600	KEN	1-8 エブリ7万
サンダーブレード	5,139,610	ティーア（AYA）	ALL
アフターバーナーII（ヒット数部門）	ヒット 1,045	NMC-村岡	ALL
忍	457,630	J・H	ALLノーマルSB 8回
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	1,003,230	J・H	ALL
ゲバラ	150,200	J・H	5面
火激	5人勝抜	MIK	6面
ソニックブーム	242,800	渡辺正人	6面 3機ノーマル
スーパーリーグ（一試合最多得点部門）	52-0	K・N	イージー
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	904,560	J・H	ALL

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK（北海道）

●毎月，最終日曜日に行なっております「サークル交流の日」。おかげさまで第10回を迎えます。旭川，帯広，函館，そして東京と遠くからいつもご参加くださいましてありがとうございます。これからも交流の輪をより一層広げていきましょう。つぎは5月29日，お気軽にどうぞ！

★ハイテク東山（北海道）

●えー今回はじめてハイスコアを載せました。函館サークル，A'VGSをよろしく。

BY-A'VGS＝ALL毛間内㋷

★PC仙台（宮城）

●新しくコンソレット筐体が25台入りました。中には85，86年代のナムコゲームが！

★秋田CH（秋田）

●にんじんあたっくVol.10が発行されました。今月は，マブーの4コマが復活してますのでファンのかた，ご安心ください（県外への発送が遅れていますが，ちゃんと送りします。申しわけありません）。ご希望のかたは，120円切手同封の上，秋田CHま

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	711,200	SPREAM-BOMB	2-4 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	688,900	GIN	2-4 エブリ7万
ファイナルラップ（1P）	2'29"96	F.M	
ファイナルラップ（2P）	2'23"01	SPREAM-SHOT	
コンチネンタルサーカス	5,542,350	川口 順	スズカ1位
コンチネンタルサーカス	5,560,910	F.M	スズカ2位 ゴールできず
☆火激	全面クリア	小 柳 MIG	
上海	668	富 樫	
☆ビジランテ	194,900	小 柳	ALL
忍者ウォーリアーズ（1P）	243,100	TUKKEY	6面 ノーマル

ウィルトークタイトー高崎1号店　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	17,006,490	はっぴい直前	ALL ヒット778
忍者ウォーリアーズ	233,350	MIK	ノーマル くノ一
A-JAX	1,577,300	LSG	5機設定 7面クリア
ストリートファイター	502,300	SEK	5人設定
忍	403,680	YKK	ALL
ギャラガ'88	1,346,420	A・K	5-29クリア 5機設定
レインボーアイランド（エキストラ）	12,484,870	OSS	ノーマル
ゲバラ	152,800	タカザワシンゴ	4面ノーマル
究極タイガー	5,029,200	T・S	エリア5
オペレーションウルフ	163,800	T・G	

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウスII（2フォースフィールド）	2,506,200	GMC-KOM㊟	4-8 エブリ7万
グラディウスII（4シールド）	700,000	らじめ	2-4 エブリ7万
アフターバーナーII	72,137,670	GMC-KOM㊟	ヒット1492
レインボーアイランド（エキストラ）	9,559,330	Mr.内藤	23面
究極タイガー	2,424,980	GMC 神の人グレゴリィー	2-1
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'58"29	福田勝之	エキスパート 敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"58	HIP 五十嵐桂	ビギナー 敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'53"59	HIP 五十嵐桂	シニア
ペーパーボーイ	157,602	植 物	イージー 1日ミス
マーブルマッドネス	174,200	ゲドーメスロン	

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	274,690	AN-DYE SZK	1コイン クリア
Dr.トッペル探険隊	577,120	WINNER & PCN	ALL 残1機
悪魔城ドラキュラ	342,000	あさくん おう	3-2
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,086,500	くまきち	1コイン 12面
シルクワーム（2P）	4,336,100	DYE'S & WINNER & PCM	11面
サンダーブレード	5,235,490	SPREAM-SOL	1コイン ALL
究極タイガー	3,500,430	エロ鈴木	エリア356
グラディウスII（4シールド）	548,600	AIR NEX XEN	2-3 新バージョン
アフターバーナーII	ヒット 984	トコ,スー	1コイン ALL
パドルマニア	373,400	SPREAM-SOL	上級コース 8人目

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	232,590	H.K	1コインALL ノーマル
火激	1コイン7面	サラリーマン	ノーマル
Dr.トッペル探険隊（5機設定・面数優先）	268,670	木村雅彦	1コイン6面 ノーマル
上海（1P）	382	木村雅彦	1コイン3面 ノーマル
コンチネンタルサーカス	5,360,490	竹内 忍	1コイン日本GPノーマル
究極タイガー（3機設定・ノーマル）	9,250,180	木村雅彦	エリア848 もう一息だ!
忍（3機設定）	407,830	NSR	1コインALL ノーマル
イグジーザス（3機設定）	3,064,400	木村雅彦	3周目3面 ノーマル
ストリートファイター（1P）	670,100	MTS	1コインALL ノーマル
オペレーションウルフ	408,950	PP	2周目ジャングルノーマル

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,454,700	がんばった Gen さん	3-3
シルクワーム（2P）	3,869,400	ACT-もりくん ACT-EMPTY	10面のボス 11面
シルクワーム（ヘリ）	2,209,300	ACT-EMPTY	11面 20万ボーナス有
シルクワーム（ジープ）	2,481,700	♡しげま♡	11面
ビジランテ	127,400	ACT-もりくん	ALL
忍	683,630	SSC-VAP	1CALL 2万×15
ミスターヘリの大冒険（ノーミス優先）	437,780	ACT-EMPTY	残5機 1744OG
ミスターヘリの大冒険（スコア優先）	960,850	ACT-もりくん	ALL
ワールドカップ	ファイナル 4:0	ACT-JUN	7試合 得点計37無失点
上海	514	ACT-生井月いく	3面手詰り

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1シールド）	633,200	世 方 殿	2周目4面
グラディウスII（2シールド）	680,400	世 方 殿	2周目4面
グラディウスII（3フォースフィールド）	665,800	ネモリン	2周目4面
グラディウスII（4シールド）	1,007,400	ネモリン	2周目8面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	ネモリン	6周目2面
究極タイガー	3,905,920	NEDAR	エリア407
☆ビジランテ	62,180	OHASHI YANKYO	ALL
シルクワーム（ジープ）	2,295,000	AHP	11面 1プレイ
忍	635,210	AHP	ALL
サンダーブレード	4,205,450	LV.（FEZZ）	ALL 5機設定

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,918,500	TPC プロジェクトA子	3-8 標準設定 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	979,100	EMBLEM らんさあ®	2-8 エブリ7万
スーパー魂斗羅	10,611,160	HYPER E,T	2-1 イージー
モンスターランド	G 6,214	EMBLEM らんさあ®	ALL
アフターバーナーII（コマンダー）	ヒット 1,429	ポカリを飲みながら天ぷらをくう油職人	ALL
1943	3,072,460	S,X	大和マデ
ミスターヘリの大冒険	352,090	MAX	ALL
チェルノブ	239,250	ヤッホー小池	
サンダーブレード	4,321,550	ACE ハナクソ	ALL
ドラゴンスピリット	1,465,370	EMBLEM らんさあ®	ノーマル 5機ALL

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,413	O.A.M MRX®	ALL
☆ビジランテ	81,650	好きだぜ! ナイフ使い	ALL 設定4人
A-JAX	1,810,400	ACTIVE の SIG	1コイン 7面
★レインボーアイランド（エキストラ）	91,142,000	FREEZIN'	ALL C UP
☆シルクワーム（ジープ）	3,333,500	BCG-しるこわん	12面
シルクワーム（ヘリ）	1,666,600	ひっかりひてー	11面
火激	ラウンド7	TAG-IGA	
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,842,500	GEN ゴロー	3-8
フラックアタック	当店にてリバイバル中です	VGM ファンの来店お待ちしてます。	はたして、そうかなあ?
列島縦断熱局雀士（東日本編）	全面クリア	サラリーマン他多数	エンドデモは一見の価値有

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3シールド）	568,300	OUT-岩国のみなさん元気かあ〜?	2-2 エブリ7万
グラディウスII（4シールド）	637,500	NEB	2-1 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	477,100	DON、5	1-7 エブリ7万
シルクワーム（ヘリ）	1,470,800	NEB	8面
究極タイガー	7,141,270	NEB	エリア694 3-9
ギャラガ'88	1,388,450	OUT	5-29クリア 5機設定
火激	9ラウンド	や〜ぽん	レベルA
ミスターヘリの大冒険	359,870	や〜ぽん	6面 4機設定
悪魔城ドラキュラ	245,100	や〜ぽん	2-4
スーパーハングオン（ジュニア）	5'03"47	OUT	シットダウンタイプ

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（スタンダード）	2'35"55	KC-END	2人同時
シルクワーム	2,585,000	TPC-プロジェクトA子	ヘリ11面
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,864,600	AAC-ABU	3-8 3機ノーマル
☆悪魔城ドラキュラ	999,000+α	KC-END TOM	6-4 7-3
A-JAX	1,833,800	KC-MFP（No.20931）	ALL 5機ノーマル
サンダーブレード（スタンディング）	5,118,790	KC-END	ALL 5機ノーマル
ぶたさん（1P）	862,780	EDF	ALL 3機ノーマル
ゲバラ（1P）	1,305,700	KC-EXECUTE	ALL 5人残2人
究極タイガー	10,000,000+α	KPC-K,S,N,S	4-7 疲れた
上海（1P）	530	TPC-矢島	4面 1コイン

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	740,300	ZEDドットドット・・・・ゲロ!!!	2-4
グラディウスII（3フォースフィールド）	722,200	あまちゃん♣すべしゃる GKM 今井	2-3
グラディウスII（2シールド）	612,100	あまちゃん♣すべしゃる G・T	2-3
グラディウスII（1フォースフィールド）	478,300	バァーン・ドッカーン ZED ドット!	2-1
ファイナルラップ	2'29"45	SPREAM-SHOT	1人用
上海	808	上海の帝王㊥これはちょっぬけないよ。	6面
ギャラガ'88	1,979,900	烏山で太田貴子のステッカーを配る仲村	1コイン 5-29
パドルマニア	140,600	ちょっと疲れぎみのM,C,K です。	ALL
☆火激	レベルA	㊗→息苦しいんです医→肺に穴があいて	1コイン ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	いますね。アクロバット的な・・・・・	28面C 3 1コイン

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ビジランテ	72,650	NSR 250R	1コイン クリア
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,299,100	MB 鹿沼 RS しょうちゃん	2-8 エブリ7万
究極タイガー	3,962,990	MB 宇都宮 宇塚正夫	2-7 エリア396
シルクワーム（ヘリ）	1,613,900	MB 鹿沼 RS しょうちゃん	9面 タイム14:23
シルクワーム（ジープ）	2,158,900	MB宇都宮パチンコ ラッキーの鬼NOB	10面 タイム16:18
ギャラガ'88	1,136,130	MB-ONO CITY-R	5-29クリア エンドNo4
パドルマニア（エキスパート）	367,500	MB 鹿沼 Tyr	1コイン 9面

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	729,200	ZIP	2-4 エブリ8万
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,195,700	CHAT-COM	2-8 エブリ8万
☆ビジランテ	59,290	KAZ SASO	1コイン クリア
Dr.トッペル探険隊	369,090	CHAT-しるこ	6面
上海（ハイスコア）	526	CHAT-M.PAPAO	4面
上海（ロースコア）	48	CHAT-びびあん	手詰まり ぴゃるうー
スーパー魂斗羅	10,921,100	SBT-すぶた	2-3 α5機設定
キャプテンシルバー	196,370	CHAT-KIM	2周クリア α5人設定
ビッグイベントゴルフ	−1	CHAT-INFINITE-ZUR	

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	未記入(本人のカン違い)	LUCKY7 1/2 TM NOW Win!	2-4 エブリ7万
グラディウスII（4フォースフィールド）	623,800	シゲ	2-2 エブリ7万
シルクワーム（2P）	1,991,200	アラびょー	トータルスコア7面
シルクワーム（ヘリ）	1,784,500	同上	11面
シルクワーム（ジープ）	1,401,600	同上	9面
オペレーションウルフ	386,550	同上	2周目
ファイナルラップ（2セット時）	2'27"83	不明	3人プレイ
ファイナルラップ（1セット時）	2'32"95	路傍のガンセキ	1人プレイ
上海	1,002	不明	ラウンド7
究極タイガー	2,420,850	まるで忘れたボケ老人。余生は駒沢で…	エリア236 をろ!?

でお便りくださいネ。

★ハイテクゾーン・セガ・山形(山形)

●1階の大型ゲーム機，フリッパーを入替え，レイアウトも変更し，雰囲気を一新しましたので，ハイスコアを狙いに来て！

★DLL郡山(福島)

●今回からハイスコア担当のDOMと申します。どうぞよろしくお願いします。

●SPREAM-SOLさんお元気ですか。来店，待ってます。「以上」

★ハイテクランドセガベルル(埼玉)

●東上線・JR埼京線の川越駅に一番近いゲーム・センターです。目標は丸井！丸井の前の本屋さんの地下です。ぜひ一度，来てください。

★上福岡BC(埼玉)

●ファイナルラップが入荷（1セット）！2セットになる日は近い!?（いや，それはない…）　〔店員B&TPC-矢島談〕

●イベント・アイデア募集中！

●上福岡BCから「キャロットに来なくては，生きてはいけぬ」というタイトルの新聞を4月下旬にだす予定(5月になるかも)。

●バトルフィールドを10時間やった奴は，

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	762,800	LUCKY7 1/2 TM NOW WIN !	2周目4面 エブリ7万
Dr．トッペル探険隊	364,000	EXP-W ARRIOR	6面にてゲームオーバー
☆シルクワーム（ジープ）	2,987,900	MGN-緑の㋖㋖㋖ 仁王様がライバル!	12面 23'53"
シルクワーム（ヘリ）	2,129,600	イワシがライバル! MGN-ISI.	11面 永パ不使用
シルクワーム（2P）	3,515,700	MGN-㋖㋖㋖の㋖ MGN-KOZZZ	双方1コイン J11H8
ぶたさん	1,024,150	R-7で80万!! MGN-㋖㋖㋖の㋖	Normal CHAMP
スーパー魂斗羅	10,920,800	鳥がライバル!MGN-ビードンドン㋖	2-3まで! 1コイン
ギャラガ'88	2,264,160	低温殺菌牛乳を沸かすMGN->㋰<	5-29クリア α2B
究極タイガー	8,192,100	EXP-WARRIOR	エリア812 4-5まで!
スーパーパンチアウト（グレートタイガー）	35'67	人は私の事を経堂のNIOと呼ぶ仁王様	最短K,Oタイム 集計!

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウスII（1フォースフィールド）	1,308,500	HTL-Y.N	3-4 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,612,100	GMC-KOM㋟	3-4 エブリ7万
★グラディウスII（3フォースフィールド）	1,890,700	GMC-NIX㋟	3-8 エブリ7万
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,257,200	掛川繁夫（SHI）	4-4 エブリ7万
レインボーアイランド（エキストラ）	84,973,320	FREEZIN'	ALL C 10,残3
☆ビジランテ	167,190	CRAMP BOY	ALL
☆火激	ALL	HTL-4人目はシチュー	1コイン
☆アフターバーナーII	ヒット 1,556	FGK-SOH FGK-VIRGO	ALL 2名様同記録
モンスターランド	残ゴールド 6,874	UUU㋟	ALL 先月と同記録
ブラステロイド（ATARI）	590,320	ACU-KEI	イージーワープクリア

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,036,500	TRK	2-8 エブリ7万
ビジランテ	132,530	第1ゼミナール	4面
☆火激	全面クリア	中森明菜	ALL
上海	522	い〜い	4面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,293,300	EXGANDER	12面
究極タイガー	8,025,160	みさと	4-2 765面
チェルノブ	406,500	EXGANDER	ALL
ストリートファイター（1P）	697,200	N.N	記載なし
スーパー魂斗羅（1P）	11,117,200	EXGANDER	2-4
☆悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	CHAFYAM	ALL

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,120,900	SPREAM-REI	2-8 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,208,200	GMC-谷口君なら半額よーん 蛇㋟	2-8 エブリ7万
★グラディウスII（3フォースフィールド）	1,747,100	GMC-○っくす㋟（○○X名人）	3-8 エブリ7万
☆グラディウスII（4フォースフィールド）	2,329,000	ATARI-KAD	4-8 エブリ7万
レインボーアイランド（エキストラ）	85,344,400	S.S.I.I.V.A	C 10,S 10 残4,1コイン
Dr．トッペル探険隊	655,730	十字架の弟子のでし㋟	7面 十字架 睡眠学習
スーパー魂斗羅	21,397,040	十字架の弟子㋟	2周C 十字架 クラッシュ
☆ビジランテ	93,040	ATARI-KAD	クリア 1コイン
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	恵野山-天婦羅はんど	99面ランクイージー
上海	512	匿名希望-蛇の穴 こりゃーええー	4面

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4P）	2'15"71	TMC&RX,AO 他TGS,NEG	4シート設定 4人プレイ時
ファイナルラップ（1P）	2'27"60	T.M.C	4シート設定 1人プレイ時
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,546,100	LIBRINIAN	3-8 エブリ8万
忍者ウォーリアーズ（1P）	351,130	FREEZIN'	ノーマル くノー
☆ビジランテ	65,480	EXP -WARRIOR	全5面クリア 永パなし
レインボーアイランド（エキストラ，C 10）	84,033,960	FREEZIN'	残3アイなし 全シークレッ
サンダーブレード	3,356,630	XYZ	3機ALL クリア
パックマニア	870,240	TMS-TGS	イージー5機 11面設全面
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	321,034,380	SSC-ZID	ヒット 1395
上海（1P）	408	MITSUI	

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	667,300	HYP-K・T	2-3
悪魔城ドラキュラ	911,400	DAN	33面 1コイン
ファイナルラップ	2'30"60	次作はパロマンダ? パロフォースII?	3人プレイ
A-JAX	738,500	でーもん	ALL ノーミス
チェルノブ	333,300	動きがトロいぞ! 爆突ガン太郎	ALL 残4
ミスターヘリの大冒険	1,022,500	GMOA-でーもん	ALL
究極タイガー	3,003,500	KEN-H	2-3
ギャラガ'88	1,463,610	GMOA-でーもん	5-29クリア
R・タイプ	847,800	YAMAKEN	2-5
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	SURPASSER EXFITER	35面

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サンダーブレード（デラックス）	5,400,730	Z..	1コイン ALL
グラディウスII（4フォースフィールド）	4,013,700	HTL-ミネルバイオX	1-7EV7 かせぎ有
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	912,000	でーもん	ALL 2機設定
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	残水晶 30,260	でーもん	ALL 2機設定
☆火激	ラウンド9クリア	Y.Y.	1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"83	SOL	アフリカ ランクハード
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'11"02	SCC-VAP	アメリカ ランクハード
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'02"81	SCC-VAP	ヨーロッパ ランクハード
ストリートファイター	514,500	SOL	サガット
シルクワーム（ジープ）	2,556,500	HKS-SR	1コイン 11面

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,349,220	KEN-H	
パドルマニア	61,650	トウショウマリオ	1コイン 8人抜き
グラディウス	774,300	MUL-YS	2周目4面
シティボンバー	370,305	戸板勇治	
ギャラガ'88	1,428,510	トウショウマリオ	
レインボーアイランド	22,074,710	MUL-YS	ALL コマンド使用
火激	ラウンド4	MUL-YS	
R・タイプ	328,000	ODH	1-7
飛翔	2,130,880	ODH	エリア372
ダブルドラゴン	70,990	平　賀	ALL

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Dr．トッペル探険隊	962,410	Mr.まさし君改め Mr.ハイスコア君	ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	86,007,600	FREEZIN'（弟子はシャワー）	C 10,ALL ノーアイテム
グラディウスII（1フォースフィールド）	544,900	Mr.DR!君改め Mr.あおしびれ君	2-2 エブリ7万
忍	629,090	Mr.まさし君改め Mr.ゴンゴン君	ALL
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"89	T.A	アフリカ 敵車イージー
スラップファイト	10,000,000+α	Mr.まさし君改め Mr.3ドット君	9周目 ヘルパー有
ぶたさん	596,950	SLA-JAQ（一応Sずる）	ALL
マーブルマッドネス	183,920	今は亡き TOM'S（ウソ TM）	ALL
忍（必殺部門）	忍法マンダラあおっ抜け	忍術でマンダラにはまり体当りで抜ける	DR!作 死に至る
忍（必殺部門）	地獄のでしっ空振り3発	デモ拳王を追いかけながらパンチをする	今は亡きシャイパー作

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンチネンタルサーカス	6,357,970	CRAMP BOY	全面クリア ノーマル設定
熱血高校ドッジボール部	2,854,700	Z ZONE -VMM	4周目 アメリカ
ギャラガ'88	2,135,150	SUPER VYDOCK	全面クリア
シルクワーム（ヘリ）	1,712,300	MGN-ISI	11面
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,342,100	EXCHANGER	3周目4面
★グラディウスII（1フォースフィールド）	1,291,760	HTL-Y.N	3周目4面
忍	678,670	SSC-VAP	全面クリア
チェルノブ	413,250	PSYCO	全面クリア
☆火激	ランクA	KID NAV.BOO	全面クリア
ファイティングゴルフ	100ホール	D 君	1コイン 終らず中断

ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	413,840	帝玉 M,K	ALL・ノーマル永パなし
忍者ウォーリアーズ（2P）	492,370	RVS-R'YKA RVS-TRI	全面クリア 永パなし!
上海	502	EXT-孫にも○○ -EXS(宝くぐ)	4面 ノーマル
☆火激	全9面クリア	DOUGO	ノーマル
ドラゴンスピリット	1,332,130	RVS-MIN（町田の黒い将軍）	全面クリア 旧バージョン
A-JAX	1,219,000	PC-ZIN	全面クリア
虎への道	全2周クリア	RVS-GUN AGU-嶋田宏樹	イージー設定
イグジーザス	3,702,620	RVS-MAX（Dr.マシュー）	3-3
熱血高校ドッジボール部	619,000	GGP-M.H.	3周目米国 イージー
源平討魔伝	20,300	PC-MURA	低得点クリア

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	817,600	GMC-KOM㋟	2周目4面
グラディウスII（2フォースフィールド）	965,300	㋭	3周目1面
グラディウスII（3フォースフィールド）	625,700	㋪	2周目4面
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,310,100	GMC-E.A	3周目4面
レインボーアイランド（エキストラ）	72,919,580	HYPER-KYAL	ALLノーアイテム残0
上海	664	SAT-ILS	ヘルプ無し 健康
忍	599,770	Ⓓ	1コイン ALLクリア
グロブダー（1クレジット勝負）	バトリング 1〜96	めぞん一刻 龍	エブリ5万 イージー5機
ライフフォース（2P同時プレイ）	6,907,800	HYPER-VAX ㊍ & めぞん一刻	11-6 にて同時終了
ライフフォース（赤・3機設定）	1,000,000+α	CHAT-あああるじいぶう	17-5残47 4ケ月ぶり

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,419,400	Mr.まさし君（永パなし）	3-4 ノーマル設定
上海	550	XAX	4面で手詰り
ビジランテ	44,380	MGN-TOM'S	3面ボス
チェルノブ	404,650	ABC	ALL
ワールドスタジアム	152m	タロウ	おちあい
ミスターヘリの大冒険	430,900	森田哲也	2ミスクリア 520
ドルアーガの塔	1,296,490	HVP-悠流亜々我 DRU ちゃん	1コイン ALL
源平討魔伝	216,200	川名景清	クリア
グラディウス	10,000,000+α	Mr.たかし君	5時間50分
ビッグガン（PB）	10,154,890	NAN	

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	2-4	MIRAGE-MAX	面数優先 エブリ8万
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'27"38	SPR-Ⓡ	優勝
忍者ウォーリアーズ（1P）	403,950	TYRANT-HIM	ALL
☆ビジランテ	ALLクリア	平 凡太郎	クリア必須
チェルノブ	386,650	REC-TKM	ALL
究極タイガー	10,000,000+α	MIRAGE-MAX	4-5で達成
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	MIRAGE-ULCER	5-3
☆シルクワーム（1P）	2,787,500	REC-中村由真	12面達成 ジープ
シルクワーム（2P）	4,857,300	国利民福の会々員34号REC-中村由真	12面達成
レインボーアイランド（エキストラ）	16,051,030	福嶋一憲	ALL

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（6人プレイ）	2'30"12	PSC-ABA	
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,189,300	ILG-K・M	2-4 エブリ7万
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,269,300	ILG-K・M	3-4 エブリ7万
忍者ウォーリアーズ（1P）	351,100	GAT	ALLくのーノーマル
☆火激	ALL	ILG-NEO mkII	レベルA 9人
☆シルクワーム（1P）	2,687,800	FEL-RUN	12面 ジープ
ヘビーバレル（1P）	1,472,800	ABEBE	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	21,512,900	ILG-K・M	ALL 2周クリア
チェルノブ	379,200	FEL-T・I	ALL
ファンタジーゾーンII	360,500	名嘉 剛毅	5面

KC-MFPです。さらにクリアしていない。
〔店員＆ゲーマー談〕

★ＰＣ駒沢（東京）

●早番のやれるアルバイトを捜しています。18才以上のキミ（高校生はダメよ）は，今がチャンス!!駒沢店まで連絡を！

★ＰＣ経堂（東京）

●今，ＰＣ経堂ではスーパーパンチアウトが静かな盛りあがり!?をみせています。K．Oタイムの短縮もMGN-ISI，GDFK-BGM，NIO（仁王）の3氏がしのぎをけずっており，なかなかの迫力です。
（店員KOZUKE）

★ＰＣ笹塚（東京）

●筐体がテーブルからコンソレットに変わってゲームも一新。古いナムコゲームも（イシター，スカイキッド，ワンダーモモ…）！

★ＧＢ高田馬場（東京）

●「ナムコの直営ロケにすら入ってないのにMAP公開しちゃうんですかあ」と怒ったのは私だけじゃあないでしょうね，たぶん。

★ＰＣ巣鴨（東京）

●私信：東久留米の情くん，カレンダーありがとう，家宝にします，東久留米びいき

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1シールド）	786,000	VMT-ABU	2-4 ノーマル エブリ7万
ラブリンスランナー	478,380	ファッティー YOU 吉	ノーマル ALL 左
Dr．トッペル探険隊	257,860	久保田 税	5面 ノーマル
チェルノブ	331,400	ハッピー YOU 吉	ALL ノーマル
レインボーアイランド	23,482,240	YOU 吉くん	C 10,S×9 ALL
オペレーションウルフ	480,450	ゆう吉くん	2周目4面
スーパー魂斗羅（1P）	10,811,160	YOU 吉くん	2周目2面 5機ノーマル
ソニックブーム	562,860	井沢 輝男	14面5機 イージー
ギャラガ'88	1,301,230	ARC-SUP	5-29 ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,185	ORH-IYE	ALL イージー

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,147,700	ECM-FISCHER	2-8
Dr．トッペル探険隊	366,530	ECM-FISCHER	6面
上海	672	BBB	5面
☆シルクワーム（ジープ）	3,437,400	VMT-DAN	12面 永パなし
シルクワーム（ヘリ）	1,566,100	三 浦	11面 永パなし
スーパー魂斗羅	11,068,000	ECM-PON	2-4 ノーマル
チェルノブ	440,000＋α	VMT-ABU	ALL クリアせず
究極タイガー	5,221,070	ECM-Z-BOY	3-5 残20機
パックマニア	1,184,000	ECM-FISCHER	19面 5機設定
パドルマニア（1P）	495,200	ECM-ゲロゲロBOY	上級ALL 8秒設定

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海	680	Mon なんか敵じゃない	
ドラゴンスピリット	864,660	曲者クラブ-6 KFA	全面クリア
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,464,600	曲者クラブ-4 KCN	3周4面
サンダーブレード	5,092,870	曲者クラブ-6 KFA	全面クリア
シルクワーム（ヘリ）	1,607,100	快闘乱馬	
シルクワーム（ジープ）	2,566,200	KAS UHY 1/2面相	11面
ファイナルラップ（ウイリアムスホンダ）	2'29"85	近藤峰男	
ファイナルラップ（マーチ）	2,30,70	掘口恵美子	
ファイナルラップ（マクラーレン）	2'29"15	mon	
ファイナルラップ（ロータスホンダ）	2'30"66	若山高志	

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	782,700	NASKA-SOL	2-4 エブリ8万
☆火激	1コイン 全面クリア	多くの人	
☆悪魔城ドラキュラ	999,990＋α	耳村くん	
上海	430	ワンダーブック	3面
スーパー魂斗羅	11,078,760	JOB-あつし	2-4
チェルノブ	429,600	NASKA-AC	ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	NASKA-SOL	40面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	2,961,400	SDI（早乙女乱馬によろしく!）	12面
究極タイガー	4,919,320	NASKA-AGK	エリア471 2-10
ファイナルラップ（2人同時プレイ）	2'29"68	SONNY	ノーマル スタンダード

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,233,000	FGK-TOM	3-4 ハード エブリ7万
スーパー魂斗羅（1P）	21,288,100	FGK-TOM	全2周クリア
スーパー魂斗羅（2P）	21,264,500	FGK-TOM FGK-早乙女乱馬	全2周クリア
究極タイガー	10,000,000＋α	FGK-TOM FGK-早乙女乱馬	4-8残25 4-10 6ミス
究極タイガー	12,829,090	FGK-早乙女乱馬	6周目の2面
チェルノブ	479,300	FGK-BIG・K	全面クリア 3機設定
忍	595,970	FGK-とむ	全面クリア
ファイナルラップ	2'31"85	たかし（UFOのみや）	2人プレイ時
サンダーブレード	5,208,660	FGK-CALM	全面クリア
トップシークレット（ニューバージョン）	3,140,000	FGK-早乙女乱馬	全2周クリア 永パなし

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4シールド）	1,817,800	KPY オナちゃんべ	1-6 エブリ7万
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'57"88	しん	ヨーロッパ 55秒イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"41	Shin しゃん 連絡下さい ⓗ	アフリカ 55秒イージー
Dr．トッペル探険隊	454,980	HTM-SOUSUI	1コイン ALL
☆ビジランテ	86,770	KPY-山口栄次	1コイン ALL
ロードブラスターズ	3,179,590	田畠恒保教頭にPajamaPress	1コイン 45面
シルクワーム（ヘリ）	1,736,100	KPY-コナちゃん	1コイン 11面 1P
忍者ウォーリアーズ（1P）	246,050	ユリ組-S.M.	6面 くノー イージー
☆悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	KPY-コナちゃん	1コイン 7-12で達成
上海	532	HIRO	天晴 名人 幸運 手詰り

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビジランテ	192,910	NTT	
ミスターヘリの大冒険	440,350	U-まつい	ALLクリア
パックマニア	363,970	RUSTIC -KUN	8面
チェルノブ	326,100	TRT	7面
ギャラガ'88	1,208,930	KEIBU	5-29
アフターバーナーII	66,509,910	OSA	ヒット 950
熱血高校ドッジボール部	2,440,700	コナちゃん	2周目3試合
ソニックブーム	230,150	絶不調のF.K	6面
エンゼルキッズ	725,740	くまさん-梶川	ALLクリア
火激			

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	672,830	SHS-PFN	ALL SP 15 回残1機
究極タイガー	10,000,000＋α	EXTEND-AS	4-10 エリア982
究極タイガー	10,000,000＋α	Y.N	5-2 エリア999
ライフフォース（青）	3,588,500	SHS-PFN	7周5面
特殊部隊UAG（1P）	1,425,100	Y.S	ALL
特殊部隊UAG（2P）	1,602,200	S.S-Y.S	ALL
1943（2P）	3,958,680	PFN と達人	16
アフターバーナーII	ヒット 839	SHIMON	
リベンジオブDOH	916,740	Y・N	ALL 残3機

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ビジランテ	999,990	DAZ UNI 本 田!!	ALL
究極タイガー	10,000,000＋α	DAZ UNI 本 田!!	5周目1面
シルクワーム（ヘリ）	2,450,000	DAZ UNI 本 田	10面
☆シルクワーム（ジープ）	3,333,300	DAZ UNI 本 田	12面
悪魔城ドラキュラ	261,000	DAZ UNI 本 田	8面
グラディウスII（4フォースフィールド）	955,200	おいしNI	2周目8面
熱血高校ドッジボール部	9,999,990	DAZ UNI HONDA	6周目 アメリカ
ミスターヘリの大冒険	955,990	DAZ UNI B.I	ALL
ギャラガ'88	1,273,840	DAZ UNI 本 田	ALL
忍	620,110	DAZ UNI B.I	ALL 1コイン

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海	538	ミスターX	3面クリア
☆火激	9面クリア	西山六助 Dr	
グラディウスII（1フォースフィールド）	423,600	名無し No.1	
グラディウスII（2フォースフィールド）	382,400	名無し No.2	
グラディウスII（3フォースフィールド）	553,200	JNY-D.S	
グラディウスII（4フォースフィールド）	342,400	長田卓也	
ラビオレプス	15,870,000	GMC-N.K	エキスパート ノーミス
☆ビジランテ	187,410	JNY-D.S	ALL
究極タイガー	2,418,940	SETTI	エリア240
忍	474,160	電気科-C.A・TIGER	1コイン ALL

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海	674	S・KANEKO	1コイン6面
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,058,400	AS-DAZUNI（中もちょ）	2-8 エブリ7万
☆ビジランテ	999,990	AS-DAZUNI（皆様）	1コイン ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	81,595,610	AS-DAZUNI（てらちん）	ALL C 10
シルクワーム（ジープ）	12面到達	TN-KO, ムシクン	
☆火激	1コイン ALLクリア	AS-DAZUNI（中もちょ）	
パドルマニア（2P）	772,000	AS-DAZUNI（てらちん・うみの）	ALL 上級
究極タイガー	4,810,030	AS-DAZUNI OBY まいたのでし	エリア474
ファイナルラップ（4人プレイ）	2:28:53	VVV・Y	4人同時
ミスターヘリの大冒険	901,290	AS-DAZUNI（B・I）	ALL 2機使用

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	500,600	PIP	1-8 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	468,000	Lucky7 1/2 TM YAL	2-1 エブリ7万
グラディウスII（3フォースフィールド）	625,200	P. ST HIRO ちゃん	1-8 エブリ7万
グラディウスII（4フォースフィールド）	656,900	Lucky 7 1/2 TM YAL	2-3 エブリ7万
アフターバーナーII	ヒット 1,238	P. ST HIRO ちゃん	ALL残1 ラッキー
忍者ウォーリアーズ（2P）	355,490	YAL & HIRO ちゃん	6面 ノーマル
スーパーハングオン（ライドオン）	2'42"96	Lucky7 1/2TM Neo-きっど君	アフリカ ノーマル
スーパーハングオン（ライドオン）	6'38"96	P. ST HIROちゃん	アメリカ ノーマル
スーパー魂斗羅（1P）	10,935,560	Lucky7 1/2 TM SUPERLEE2	2-3 ノーマル
ダライアス（エキストラ）	10,445,580	ATM-Aries なんの(ナ)	ALLイージーVゾーン

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,016,400	Lucky7 1/2 TM H.I.M	2-8 エブリ7万
グラディウスII（4フォースフィールド）	555,100	SPB	1-8 エブリ7万
☆ビジランテ	60,620	恵一 and 恵美	ALL 1コイン
Dr．トッペル探険隊	435,570	Lucky7 1/2 TM H.I.M	ALL 残4機
忍者ウォーリアーズ（1P）	204,830	Lucky7 1/2 TM YAL	5面忍者 ノーマル
スーパー魂斗羅	11,079,540	MBX-GIL	2-4
シルクワーム（1P・ジープ）	1,871,800	Lucky7 1/2 TM マイナーTAN	1コイン
ファイティングゴルフ（面数優先）	4周目4番ホール	TARO さん	1コイン
ファイティングゴルフ（スコア優先）	イーブン	TARO さん	1コイン
上海（1P）	392	Mr.X	1コイン

ゲームコーナーマカオ　長野
長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1　☎0262-24-4038

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1シールド）	3周目3面	つれない和美がライバル(目がうるむ)	面数優先 シールド使用
グラディウスII（2シールド）	2周目4面	FZ! FZ! FZ!	面数優先 シールド使用
グラディウスII（3シールド）	3周目1面	ARC-ファニーフェイスの田辺くん♡	面数優先 シールド使用
グラディウスII（4シールド）	2周目8面	ARC-FZ-ダイヤの中島浩一だ!	面数優先 シールド使用
グラディウスII（点数優先）	2,290,400	ARC-FZ-ダイヤの中島浩一だ!	永パ使用 ゲージ4使用
サンダーブレード（デラックス）	4,650,730	STAC-T.S（V）	1コイン ALLクリア
究極タイガー	10,000,000＋α	ARC-FZ-ダイヤの中島浩一だ!	4-9で達成!
忍者ウォーリアーズ（1P）	231,300	ARC-FZ-ダイヤの中島浩一だ!	6面
ラビオレプス（エキスパート）	8,034,400	ARC-FZ-SPYBOY-NOA	ノーミサイル クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	422,000	VGS-酒井	2周目 アフリカ

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1シールド）	2周目・4面	ARC-NEW	面数優先
グラディウスII（2シールド）	2周目・2面	ARC-NEW	面数優先 シールド
グラディウスII（3シールド）	2周目・4面	NEW,AKINA SPYBOY	面数優先 シールド
グラディウスII（4シールド）	2周目・2面	ARC-NEW	面数優先 シールド
グラディウスII（得点優先）	5,115,800	ARC-RVI-KT	永パ使用
スーパー魂斗羅	11,052,860	ARC-SPYBOY-NOA	イージー
ストリートファイター	994,500	KID	ハード設定 タイム250
ビジランテ	213,290	ARC-SPYBOY-NOA	ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'47"55	ARC-RVI-KT	ビギナー 敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'49"68	ARC-RVI-KT	エキスパート 敵車イージー

します。　by ハードワープがライバル
●この号がでる頃には，ATARIの新作『ビンジケーター』が入ってるはず。はっきり言って今，ATARIはおもしろ過ぎる。
★PC西荻(東京)
●アサルト，ベラボーマン入荷しました。中央線西荻駅下車北口交番裏徒歩0分のところにPC西荻があります。ぜひお立ち寄りを。
●アサルト発売前に全面マップを発表してしまうとは……。
★プレジャーキャッスル(東京)
●モンキーハウスへ行ったR.Y君，連絡ください。
★花小金井CH(東京)
●岡島店長，長い間（ナント3年）お勤めご苦労さまでした。　(店員一同)
★PC早稲田(東京)
●SHYPER店長に引き続き，すちゃ#2こと㋯が店長と化しました。早く「早稲田店マップ」を作成し，この場を借りてマップ公開したい。これが完成すればもうPC早稲田店探索隊が早稲田の森で遭難することはないいいいいっ！

パソコンシティ２０００　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,246,500	LUCKY TM FINY ON	2-5
モンスターランド	2,184,930	ろくちゃんず2	
ダブルドラゴン	99,220	IWA	
グラディウス	1,271,600	オペラ男	4周目1面
サイドアーム	2,425,300	これはいかんぞ	
グラディウスII	6,201,200	EDAMRSUPPHU ORALF	1コイン 2周3面
レインボーアイランド（エキストラ）	3,379,250	サギ横林	1コイン 15面
ドラゴンスピリット	1,027,600	バクダンハツゲン名人ドリル	全面クリア
熱血高校ドッジボール部	178,200	マリオネット	1コイン7面クリア
パックマニア	323,600	炎のヒリウ	1コイン6面クリア

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	314,070	KNY-3hz	1C・ALL ノーマル
コンチネンタルサーカス	4,764,340	HIR	1コイン ALL 日本
グラディウスII	944,500	H・I	8面
ビジランテ	123,330	岩崎　満	
アフターバーナーII	ヒット 1,304	SSN 鈴木基春	1コイン ALL
ワールドスタジアム	16-0	薮谷　忍	3回コールド ホイールズ
シルクワーム（1P）	2,417,000	EXTEND-FRO-舞那	1コイン 11面
ファイナルラップ（1P）	2'35"65	RCZ	
ヘビーバレル	1,641,000	NO EXIT (EXTEND)	ALL
フルスロットル	1,296,390	池田貴信	4'26"68

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	350,270	ASG-Y,W	ALL
シルクワーム（ジープ）	1,890,700	by NYA	11面 17'33"
シルクワーム（ヘリ）	1,368,800	ショニカーニーA	9面
モンスターランド	5,656,100	RNM	G-4913
ぶたさん	387,198	TDK	ALL
オペレーションウルフ	515,650	ASG-Y,W	2-4
☆ビジランテ	115,090	ASG-Y,W	ALL
グラディウスII（3シールド）	544,400	MINS	2-3 エブリ7万
グラディウスII（4シールド）	1,045,400	MINS	2-8 エブリ7万
グラディウスII（4シールド）	278,000	XYZ	

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	791,960	FMI	エリア108
熱血高校ドッジボール部	606,300	ナナシノゴンベイ	2周目 アメリカ
ギャラガ'88	781,040	HIR＋MIZ	3次元クリア
ゲバラ	96,600	FMI	4面
タッチダウンフィーバー	全面クリア	SSK	
アフターバーナー（シティタイプ）	66,782,910	AGV	ヒット1042
バトルフィールド	442,600	FMI	決戦
ソニックブーム	207,550	ナナシ	
忍	174,470	とっても2世	
R・タイプ	663,000	誠	

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4シールド）	352,400	しゃらし	1-5
☆火激	1コインクリア	さらおとこ	
ミスターヘリの大冒険	232,500	けいじ	4面
ザ・ディープ	70,000	ラケット頭	
ギャラガ'88	605,480	せこいマネはやめよう	
熱血高校ドッジボール部（1P）	506,200	背後霊	2周目 アフリカ
シルクワーム（ジープ）	192,000	不明	
レインボーアイランド（エキストラ）	827,550	チャック・ウィルソン頭	
究極タイガー	804,620	しゃれー	エリア112
ぶたさん（1P）	509,380	もみあげ野郎	1コイン クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	636,500	遊び人	
究極タイガー	50,150	LMC,003	
上海	424TILES	LMC No1	
ワールドスタジアム	12-0	LMC No1	C-0 1回コールド
悪魔城ドラキュラ	413,200	LMC-副会長	3周目 3面
バドルマニア	199,800	LMC NOOO	上級
シルクワーム	1,692,600	FMJ	11面 ヘリ 1P
シルクワーム	1,755,000	USO	ジープ
虎への道	50,150	LMC	
ゲバラ	100,150	LMC	

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	559,000	ELPEY-STY	2-4
グラディウスII（2フォースフィールド）	550,800	ELPEY-STY	2-4
グラディウスII（3フォースフィールド）	656,000	ELPEY-STY	2-4
グラディウスII（4フォースフィールド）	743,900	ELPEY-STY	2-4
R・タイプ	1,015,700	J. MAC	2-4
ギャラガ'88	1,064,840	見寄敦.AM	5-29
究極タイガー	4,347,650	KOSHIO-NAO	2-9
ミスターヘリの大冒険	728,570	KOSHIO-NAO	ALL
ラビオレプス（ノーマル）	3,747,700	HSS-D.T.Z	ALL ノーミサイル

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'24"36	UUUた＋AGF＋IMMた＋V-YI	4人プレイ
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,657,600	UUUた	3-7 エブリ7万
グラディウスII（4シールド）	854,500	十字架の弟子IIた	2-4 エブリ7万
グラディウスII（2シールド）	563,800	うってみろコアのーVRC-REO	2-2 エブリ7万
グラディウスII（1シールド）	578,300	PAS	1-8 エブリ7万
レインボーアイランド（エキストラ）	66,773,240	VRC-Y.I	C 10,S 9 38面
Dr．トッペル探険隊	768,960	十字架の弟子Iた	クリア
☆ビジランテ	クリア	IMMた	1コイン
ファイナルラップ（デラックスタイプ）	2'30"41	AGF	1人プレイ
チェルノブ	385,550	IMMた	クリア

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	805,100	KENJI・片桐	13面
チェルノブ	232,450	AKIHIRO・松宮	5面
ファンタジーゾーンII	472,100	YASUTAKA・大野	7面
忍	235,810	HIROAKI・久保田	5-1面
パーフェクトビリヤード	41,000	KEIJI・戸田	3面
テラフォース	827,500	MASAYUKI・小島	ALL ノーミス
ワードナの森	2,427,500	MASAYUKI・小島	ALL
ソニックブーム	252,100	YASUTOSHI・礒崎	6面
クエスター	372,230	SHINICHIRO・小野	18面
タイムスキャナー	886,720	SHINICHIRO・小野	

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	900,600	X-FLAT G.T	2-4
グラディウスII（2シールド）	801,000	SPREAM FKS	2-4
グラディウスII（3シールド）	710,200	SPREAM-FKS	2-4
グラディウスII（4シールド）	1,078,500	SPREAM-FKS	2-8
シルクワーム（1P・ヘリ）	2,230,500	SPREAM-	1コイン 11面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,401,200	ELPEY-REX	1コイン 12面
悪魔城ドラキュラ	662,300	SPREAM-FKS	1コイン 3-4
スーパー魂斗羅（1P）	21,356,500	SPREAM-FKS	1コイン 2周クリア
アフターバーナーII（ロースコア）	1,319,580	ぱっくんちょを倒したい	ALL 1ミス
アレックスキッド	181,650	ぱっくんちょのバカ	5人設定 5面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1シールド）	583,800	こみなみはこじのじゅもんをとなえた！	2-2 旧バージョン
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,201,400	にっくすは,ふりょうになった!た	2-8 十字架技あり
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,232,500	GMC-Nた 十字架の弟子IIIじ	3-4 十字架パタン
グラディウスII（4フォースフィールド）	783,600	強いぞ僕らのKOMシップマークIIじ	2-4 十字架使用
上海（1P）	424	める	3面120秒 加算時間6秒
上海（2P・トータル）	566	くどー&ごんた	4面120秒 加算時間6秒
☆火激	1コインクリア	KNIGHT LARS	ノーマル
アフターバーナーII	ヒット 1,434	GMC-KOMに(夢じゃない!)	クリア 不良少年
エンゼルキッズ	947,360	める	クリア 5機 最易 残7機
バドルマニア（1P・90秒設定）	724,400	HCM-MOLE	上級クリア 1コイン

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'28"78	PAT & GTL & くみちょー	3人プレイ
グラディウスII（4フォースフィールド）	724,200	SPC-BOZ	2-4
☆ビジランテ	全面クリア	SPC-HAL	永パ未使用
スーパー魂斗羅（1P）	10,902,120	SPC-BOZ	2-2
チェルノブ	408,550	SPC-BOZ	クリア
ヘビーバレル（1P）	1,504,000	SPC-BOZ	クリア
☆シルクワーム（ジープ）	2,532,000	SPC-HAL	12面
サンダーブレード（デラックス）	5,207,150	SPC-YUYU-S.F	クリア 5機設定
忍	758,510	SPC-BOZ 2月17日の記録	イージー 5人設定
悪魔城ドラキュラ	797,900	SPC-BOZ	5-4 イージー

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,135,900	ELPEY-迷彩 REX	2-8 ノーマル
グラディウスII（2フォースフィールド）	597,000	ELPEY-迷彩 BOY-R	2-3 ノーマル
グラディウスII（3フォースフィールド）	686,200	ELPEY-STY	2-4 ノーマル
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,108,700	ELPEY-少女マンガのSPLEND	2-8 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P）	274,980	ELPEY少女マンガのSPLENDI	6面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（2P）	317,740	ELPEY-SPLENDI & STY	6面 ノーマル
シルクワーム（ヘリ）	1,627,800	ELPEY-REX AGC	9面 ノーマル
☆シルクワーム（ジープ）	3,033,300	ELPEY-REX AGC	12面 ノーマル
シルクワーム（2P）	4,805,000	ELPEY-RX & かみり	12面 ノーマル
レインボーアイランド（エキストラ）	24,999,990	PHOENIX	ALL C 3,S 10

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	784,600	GMC-Pた	2-4 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	882,400	名人（ZKS）	2-4 同上
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,471,800	GMC-Nた	3-4 同上
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,411,900	GMC-Pた	3-4 同上
Dr．トッペル探険隊（クリア必須）	920,370	名人（ZKS）	1機タコミス インチキ8回
☆火激	全面クリア	超人ばあ～	入荷で2日目にて!!
☆ビジランテ	全面クリア	GMC-Pた SPC-HAL	FPM ノーマル
★モンスターランド	残ゴールド 7,322	UUUた	102個中86個 ALL
★スーパーハングオン（シットダウン）	4'48"51	TM（EXR）	ジュニア
グロブダー（5機，エブリ5万）	1～90面	めぞん一刻	イージーランク

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4シールド）	732,600	長瀬の使者	2周目4面
☆火激	全9面クリア	Z,ACE	1コイン
Dr．トッペル探険隊	483,660	長瀬の使者	1コイン 全面クリア
☆ビジランテ	180,680	EAST-RVV	1C全面クリア4人設定
チェルノブ	482,850	もやし少年慎也	全面クリア
究極タイガー	4,743,260	長瀬の使者	エリア474 2-10
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	EAST-RVV	28面
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	長瀬の使者	30面
バトルフィールド	1,606,800	EAST-RVV	1コイン全面クリア残1
飛翔	10,000,000＋α	JHONYKEY-さる	エリア999＋α

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●4月15日よりメダルコーナー開始。ダービーマークⅢC-7等,最新機種多数！

●ファイナルラップ6人プレイ人気集中!!

★大船CH(神奈川)

●当店ではパンの販売をしています。昼食に，3時のおやつに，ぜひどーぞ。

●大船CHにマスコットガール登場！一見の価値あり！

★PC伊勢佐木町(神奈川)

●このたび，PC伊勢佐木の常連客で，曲者倶楽部を発足しました。興味のあるかたは会員募集中ですので〝小林〟まで!!

★がらんがらんG(長野)

●がらんグループでは，今年より全クリアコーナー開設（どんなゲームでも1周を原則とする）して好評です。

P.S.ダライアスファンのかた，駒ヶ根に1台ありますのでよろしく。（店長）

★ゲームコーナーマカオ(長野)

●最近マナーの悪い電話が当店にもかかってくるようになりました。今後当店ではスコアの質問等には一切お答えいたしませんので，スコアを知りたいかたは直接当店ま

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	491,600	竹谷仁志	めざせ50万点
究極タイガー	6,012,850	冨田繁行	エリア621 3-6 ボス
忍者ウォーリアーズ（1P）	299,680	中川智仁	ALL ランク ノーマル
忍	348,910	ほ っ け	1コイン ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	74,037,170	二代目 音無響子(DOM)	ALLシークレット残1
ゲバラ	1,225,000	冨田繁行	クリア
Dr．トッペル探険隊	346,130	冨田繁行	4回目で ALLクリア
コンチネンタルサーカス	5,706,750	冨田繁行	日本GP優勝
シルクワーム（ヘリ）	2,104,400	KIMKEN	11面
サンダーブレード	3,214,270	北添信一（ZOE）	ALL

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ（1P）	382,940	GP,T-MAX	ALL 忍者 ノーマル
シルクワーム（ジープ）	2,516,600	GP,T-TAF	11面 3機 ノーマル
シルクワーム（ヘリ）	1,417,500	OKAP	8面 3機 ノーマル
アフターバーナー（ノーヒット最低点）	3,204,470	GP,T-YUMA	ALL ノーマル
アフターバーナー（ヒット部門）	1,229	OKAP	ALL ノーマル
フルスロットル	3'33"65	GP,T-三代目	ノーマル ニトロ5発
☆火激	9ラウンド クリア	can	ノーマル
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,999	GP,T-NTR	ノーマル3機 ALL
オペレーションウルフ	545,300	GP,T-BWH	2周目 イージー
究極タイガー	4,522,550	GP,T-NHK	2周目 ㊙ボタン付

マイコンゲームＩＢ＆ＺＯＮＥ　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
火激	ラウンド6	HN-ハイパー	
ヘビーバレル	1,521,600	カルメン 牧	全面クリア
グラディウスII（1フォースフィールド）	374,300	やあまさき	Cランク
シルクワーム	1,807,200	SMALL DRAGON	8面
ストリートファイター	303,300	すもおるどらごん	Cランク
オペレーションウルフ	268,000	ペースメーカーII	1面クリア
R・タイプ	1,208,100	メッサーRZII	ノーマル
ミスターヘリの大冒険	577,130	RX-牧君	ノーマル
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	RX-カルーセル 牧	32面
ラビリンスランナー	510,700	RX-銀座ジュエリー 牧	全面クリア

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	722,800	Sgt,Pepper	2-3 エブリ7万
グラディウスII（フォースフィールド）	2周目4面	RV！	エブリ7万
レインボーアイランド（エキストラ）	17,255,690	2代目 音無響子	ALL C1
☆ビジランテ	ALLクリア	Sgt,Pepper	永久パターン有
忍者ウォーリアーズ（1P）	250,040	2代目 音無響子	ALL ノーマル
☆エンゼルキッズ	999,901＋α	KIMKEN	ALL
シルクワーム（ヘリ）	2,103,400	KIMKEN	11面
☆シルクワーム（ジープ）	4,751,300	Sgt,Pepper	12面
A－JAX	943,300	ブリバリの NAM	ALL
ファンタジーゾーンII	7,390,800	Sgt,Pepper	ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	596,500	INGS -MADOKA	2-3 エブリ7万
グラディウスII（2フォースフィールド）	441,500	ナムコクラブNo1 Kyoko,G！	1-8 エブリ7万
グラディウスII（3フォースフィールド）	414,700	ナムコクラブNo1 Kyoko,G！	1-8 エブリ7万
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,120,000	CYG	2-7
シルクワーム（ヘリ）	2,243,500	INGS-MOI	11面
☆シルクワーム（ジープ）	5,160,700	SGP-TNK	12面
シルクワーム（2P）	5,773,700	RX-チョップリバスターズ & a	12面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900	KOG	7-1
Dr．トッペル探険隊	646,510	RX-カルーセル牧	ALL
☆ビジランテ	101,650	RX-カルメン牧	ALL

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	2'54"49	神野広二	
スーパーハングオン（ジュニア）	3'22"78	田上宗稔	
ラビリンスランナー	499,000	吉田淳也	ノーマル
忍者ウォーリアーズ	245,640	吉田立春	5面クリア(1P)
サンダーブレード	3,982,520	DIO こと YK	

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,186,400	TURKEY	2-8 7万エブリ
☆ビジランテ	61,390	SHIT	2ミスALL
ファイティングゴルフ	22ホール目	BOBBY さむ	1コイン
スーパー魂斗羅	10,822,000	つとむ	2-2
ジャンボウ	2,505,000	長谷川吉一	36面
シルクワーム（ヘリ）	1,589,000	KIMKEN	11面
ラビオレプス（ノーマル）	6,411,400	てん & み～な	2P共ノーミソ ノーミス
火激	7人目	みいなのへこげ	レベルD
上海	784	みいなのへこげ	
悪魔城ドラキュラ	240,000	おまえらなーっ!!（み～な談）	2-4

ゲームセンターパサデナ　大阪
大阪府茨木市駅前1-4-6　☎0726-25-8270

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,295,600	NJP-金賢姫-STAC-T,S	8万エブリ 3周5面
ドラゴンニンジャ（1P）	234,800	NJP-蜂谷真由美	CP
上海（1P）	494	あのスペーシーがついに70キロ突破!!	VIL
カウンターラン	58,690	たまご氏ついに年所行きか?byT,O	1コイン このゲーム死
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	AFH-BOMB＋PPO	1コイン ALL
スーパーハングオン（ビギナー）	2'46"44	ボート狂,V 彦坂都男&野中和夫	前月より練越
Dr．トッペル探険隊	349,760	マーブルーだるま-STAC-MSV	3周目 R6
ビジランテ	91,520	パターンやねんて。ささかわby梅染氏	1コイン 5面ボス
シルクワーム（1P）	3,859,400	土曜の夜は,STAC主催・麻雀大会	ジープ
ワールドスタジアム	H-133m ボロ負け	阪急百貨店で,バイトするなよMAXへ	VIL より

ＴＶプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,732,300	須　方	2-8 エブリ8万
シルクワーム（ヘリ）	906,500	尾　崎	8面
シルクワーム（ジープ）	651,200	尾　崎	7面
忍者ウォーリアーズ（1P）	239,310	八　幡	6面くの一
悪魔城ドラキュラ	133,700	おくやま	5面
忍	187,980	須　方	4面
アフターバーナー	ヒット 982	石　井	ALL
火激	6ラウンド	(･)(･)	
ストリートファイター（1P）	646,500	八　幡	ALL
A－JAX	1,089,600	松　村	7面

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シルクワーム（ジープ）	2,889,500	Sgt,Pepper	12面
☆エンゼルキッズ	999,999＋α	ゆうちゃん♥	ALLクリア
ストリートファイター（1P）	623,100	Bin	全面クリア
ジェミニウイング（1P）	859,750	H,N	7面
フラックアタック	762,760	S,S	10面
ラビリンスランナー	3,466,820	ゆうちゃん♥	ALLクリア
スーパーハングオン（シットダウン）	2'51"77	ほしいものがほしいわ SRI-直	ビギナー

ビデオゲーム・レーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンチネンタルサーカス	5,080,540	Y・MATSUO	1コインJAPAN8面
忍者ウォーリアーズ（1P）	306,800	モハメド・アリ	ALLくノーノーマル
火激		RX-あばれ大根	7面
フルスロットル	651,060	KOASADA	ALL 4'34"88
☆シルクワーム（1P）	3,006,600	RX-カルメン牧	ジープ部門 12面
究極タイガー	2,013,370	NOM	エリア211
レインボーアイランド（エキストラ）	8,682,600	RX-GOOD くん	27面
忍	600,830	RX-カルーセル牧	ALL
熱血高校ドッジボール部	2,344,200	H・HADA	2周目のアフリカ
ブラックドラゴン	2,971,800	RX-BALL くん	ALL

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"34	NJP-㋩ Akindo	アフリカ イージー
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'48"09	NJP-㋩ Akindo	アジア イージー
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'37"31	NJP-㋩ Akindo	アメリカ イージー
ファイナルラップ（スタンダード）	2'28"78	NJP-㋩ Akindo	1人プレイ
ファイナルラップ（スタンダード）	2'27"01	MAI & NJP-㋩NIS	2人プレイ
ソニックブーム	601,930	NJP-㋩ JOG!!	3-3
ファンタジーゾーンII	6,730,000	NJP-㋩ NIS!!	ALL ノーミス
レインボーアイランド（エキストラ）	13,051,810	NJP-㋩ Akindo	ALL
Dr．トッペル探険隊	405,210	NJP-㋩ NIS!!	ALL
☆ビジランテ	214,950	NJP-㋩ NIS!!	ALL

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-3348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A－JAX	1,147,700	A-JAX	ランクイージー ALL
ストリートファイター	556,600	A-JAX	ALL
忍者ウォーリアーズ（1P）	233,360	A-JAX	ALLくノーノーマル
火激	9人目	SGMCORP	ノーマル
究極タイガー	3,218,280	マイケル宮崎	エリア334
レインボーアイランド	72,517,780	ピッコロ AND ニャニャニャニャン	ALL
1943（1P）	1,980,590	I LOVE MINAKO	ALL
ワードナの森	9,999,990	京都のこうちゃん	ALL
フルスロットル	4'24"35	パンチでガッポリ	70秒設定 ニトロ4発
Dr．トッペル探険隊	457,520	前 田	6面

ハイテクセガ１０３　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	371,250	INGS-M・M	ノーミス クリア
上海（1P）	1,002	ジャカ ジャカ	1コイン 7面?
☆ビジランテ	114,800	シャカ シャカ	ALL
グラディウスII（1フォースフィールド）	2-3	ARIX-川本(A,I)	ノーマル
グラディウスII（2シールド）	2-4	ARIX-諸星 & 川本(R&A)	エクステンド設定は,2万
グラディウスII（3フォースフィールド）	2-4	ARIX-諸星あたる(RX,)	エブリ7万です。
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,217,700	ARIX-諸星あたる(RX,)	2-8
スーパー魂斗羅（2人用トータル）	11,199,860	ARIX-諸星 1P & 川本 2P	2-5 5人設定
ホットロッド	1コイン9面	ARIX-川本(A,I)	入荷2日目
カウンターラン	100,100	A,I-塵(ちり)	ジュニア 16面

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'31"05	･･･C	
究極タイガー	3,932,710	NY	エリア407 2-8
R・タイプ	1,449,400	SIR	2周クリア
ギャラガ'88	1,841,100	RAVI-MAS	5-29 クリア 残機1
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	900,720	NY	クリア 2機設定
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	残水晶 25,620	NY	2機設定
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	TAKA	36面
シルクワーム（ヘリ）	1,759,600	YAN	11面
火激		UMAKATA	8面
グラディウスII（4フォースフィールド）	766,100	SIR	2-1 エブリ7万

でご来店ください。

★ＰＣ豊橋(愛知)

●モンスターランドの攻略本「めざせ7,000ゴールド」ができました。これを読めば6,000ゴールドはすぐでます。価格は送料込みで400円です。ほしいかたは400円分の為替を同封の上，〒144 愛知県岡崎市久右ェ門町1-30 中村優一まで！

★星ヶ丘ＣＨ(愛知)

●最近の全国集計で，ノーマル設定以外のものが多いのですが，変ではないでしょうか？たとえばフルスロットルのニトロ5発，パドルマニアの90秒設定などです。アウトランの敵車イージー、ドッジボールのイージーなどはそういう設定の店が多いのでしかたないかも知れませんが…。ノーマル設定と両方載せるなどしてはどうでしょうか？

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●ＳＯＬくん，ゲームをやめないでください。ＳＯＨくんorＦＧＫ-ＶＩＲＧＯくん，当店でＡＢII見せてください。　by ＴＭ

★ＰＣ四日市(三重)

●今月からの新規店です。よろしく。

●ファイナルラップは4月13日になくなり

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1 1 37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （4フォースフィールド）	644,300	VIP-一面	5面モアイ 3機設定
グラディウスII （4シールド）	636,900	VIP-一面	ALL中ボス 3機設定
アウトラン （ヴァインヤード）	5,03:53	BWF （女）	ALL
R・タイプ	1,851,200	VIP（西条） コスリマン	ALL 3機設定
究極タイガー	3,661,870	VIP-新谷	2周目5面 エリア360
ミスターヘリの大冒険	954,850	VIP-新谷	ALL 3機設定
忍者ウォーリアーズ	146,870	GHQ	3面 アイアンアーム
シルクワーム	1,534,300	EXE 山田 VIP	8面ジープ 12:16 1P
パドルマニア	125,600	ZIP	1コイン上級 サーファー
モンスターランド	G 5,190	やぶれやぶき	ALL

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★コンチネンタルサーカス	6,436,740	NJP-SUR-LEE	ALL ノーマル
究極タイガー	5,808,070	NJP-SUR-KEN II	エリア597 ノーマル
アフターバーナー	4,439,460	キャンバス5 KEYWEST	ヒット383 ノーマル
A-JAX	2,107,400	NJP-SUR-LEE II	ALL
シルクワーム	1,864,700	NJP-SUR-LEE II	9面 ノーマル
オペレーションウルフ	514,650	AKO-IN-MAC	2周目4面 ノーマル
Dr.トッペル探険隊	449,850	NJP-SUR RT	6面 ノーマル
レインボーアイランド	9,999,990	GET-MAX.びこ	29面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ （1P）	279,370	ハッピーカルノフ	5面 ランク ノーマル
キック&ラン	47	NJP-SUR-YT	ALL ノーマル

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビリンスランナー	468,320	藤田 裕介	全面クリア
火激			
シルクワーム （2P）	3,464,100	中原 勇夫 & 永田 哲也	11面
A-JAX	754,400	中原 勇夫	全面クリア
パドルマニア （2P）	178,500	増川 雅彦 & 永田 哲也	全面クリア
ミスターヘリの大冒険	362,520	増川 雅彦	全面クリア
キック&ラン	ポイント9	小川 慶輔	全勝 最少得点
☆悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	永田 哲也	7-4
グラディウスII	449,100	瀬川 中也	8面
スーパーハングオン （ミニライドオン）	7'34"53	代表 DON 徳久	アメリカ シニア

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2 4 7　☎0849 32 1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,429	RIMI	ALL
グラディウスII （1フォースフィールド）	979,200	ASD	エブリ8万 2-1
ミスターヘリの大冒険 （スコア部門）	1,010,740	YAN	3機設定 クリア
チェルノブ	247,100	H.O	
ぶたさん	556,920	D.O	クリア
A-JAX	2,044,900	Rimi	
悪魔城ドラキュラ	189,100	きんちゃん	2-2
テラフォース	871,200	FM-3	クリア
シルクワーム （ジープ）	2,034,100	きんちゃん	
シルクワーム （ヘリ）	2,090,800	FM-3	

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1 1 7　☎0888 22 3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,797,600	藤田朋万	2周目6面
麻雀学園	127,700	ミミ	留年4
ヘビーウエイトチャンプ	9,706	KGB	9人目
ダブルドラゴン （1P）	145,700	ERO	ALL
アルカノイド	768,900	CA.	33面
アルゴスの戦士	3,425,560	T.S	27面
特殊部隊UAG （1P）	1,424,500	RYU	ALL
ハングオン （シットダウン）	23,704,140	RYU	4'54"20

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （4フォースフィールド）	1,438,600	うる星狂	ノーク エブリ7万
Dr.トッペル探険隊	335,520	谷口番長	6面
ドラゴンスピリット	958,440	百武 淳	ALL
ファイナルラップ	2'36"56	DJI・RR	3人同時プレイ ゴール
ゲバラ	1,181,700	肝付様	全面クリア
オペレーションウルフ	136,100	小島 英二	
パックマニア	439,950	百武 淳	8面
ミスターヘリの大冒険	644,690	稀翔帝	1コイン 全面クリア
シルクワーム （ヘリ）	946,800	PIP	1コイン 全面クリア
ギャラガ 88	649,400	ARM-HRX	5-24

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3 3　☎0839 22 0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （1フォースフィールド）	432,500	NJP-TUC-DDD	2-1 エブリ7万
グラディウスII （2フォースフィールド）	申請スコアなし	クリアできた方は受付まで	
グラディウスII （3フォースフィールド）	申請スコアなし）	クリアまできた方は受付まで	
グラディウスII （4フォースフィールド）	662,400	NJP-TUC-DOG	2-4 エブリ7万
ビジランテ	240,130	NJP-TUC-TO-Y	1コイン ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,267	NJP-TUC-DDD	ALL
シルクワーム （1P・ヘリ）	申請スコアなし	スコア募集受付まで	
ヘビーバレル （1P）	1,466,000	ハ 激烈 OMA 載せてすいません	ALL
タッチダウンフィーバー （1P）	スーパーチャンピオン	TUC-FUJ 及び孤独の佐藤くん	タイム1分

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2 6 7　☎093 521 2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （4シールド）	769,800	JAM.	2-4 エブリ8万
グラディウスII （3フォースフィールド）	1,587,300	GMC.DURAN	2-2 エブリ8万
ビジランテ	219,680	BUI.	ALL
☆火激	Level A	BUI.	全9面クリア
悪魔城ドラキュラ	119,100	M.U.	4面の最後
レインボーアイランド （エキストラ）	8,905,020	Y.KON	28面
究極タイガー	7,792,580	GMC.DURAN	エリア718
ゲバラ （1P）	1,257,400	GMC.DURAN	全5面クリア
ファイナルラップ	2'28"11	JOE !	ALL 2人
シルクワーム （1P）	2,327,000	BUI	11面 ジープ

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII	478,100	HCR-王者 Pochi	7面
ミスターヘリの大冒険	812,830	HCR-王者 Pochi	6面
上海	286	ミスター平凡	
シルクワーム （ヘリ）	1,124,400	J16-FWX-YOS	9面
チェルノブ	216,300	NMC-馬場	5面
ドラゴンスピリット （ニューバージョン）	844,420	TEAM-AMP-KCS-TAKAM	ALL
究極タイガー	2,568,940	HCR-王者 Pochi	エリア240
テラフォース	516,110	NNS-松永真一郎	イージー
レインボーアイランド	12,093,720	NMC-馬場	ALL
シティボンバー	322,955	守るも攻るも脱税地獄	4面

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2 4　☎0878 22 4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （2フォースフィールド）	785,300	RUN	7面 1コイン
ギャラガ 88	1,070,040	ペンキ屋友の会	5-29
シルクワーム	2,675,800	蓮井 洋	ジープ 1P
レインボーアイランド （エキストラ）	15,523,510	ナンナノサドクキノコ	36面
ビジランテ	136,500	P.J-YOKO	
Dr.トッペル探険隊	280,780	K.H	6面
スーパー魂斗羅	10,649,000	RUN	2-1 (1P)
究極タイガー	2,240,680	GET	エリア266
パドルマニア	184,100	RUN	1人用初級 クリア
ファイナルラップ	3'03"03	Y.M.O	ラップ5 標準設定

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （1フォースフィールド）	1,120,700	G.M.C.飛翔猿	2-8 エブリ8万
グラディウスII （2フォースフィールド）	626,800	G.M.C.えっち	2-3 エブリ8万
グラディウスII （3フォースフィールド）	1,439,500	G.M.C.E・A	3-4 エブリ8万
グラディウスII （3フォースフィールド）	1,456,200	G.M.C.HSA	3-4 エブリ8万
☆グラディウスII （4フォースフィールド）	2,437,300	G.M.C.ELS	4-8 カニ エブリ8万
忍者ウォーリアーズ （1P）	347,510	ROI ロイ	ALL ノーマル
★パックマニア	2,080,600	G.M.C.HSA	R 22
上海 （1P）	512	G.M.C.花一	
コンチネンタルサーカス	6,177,920	G.M.C.DGM	ALL
アウトラン （デュアルウェイ）	4'33"96	エドワード Y・MAC	イージー 旧バージョン

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII （4シールド）	959,500	MGF-NJP NYA	2-7 ノーマル
グラディウスII （1シールド）	935,800	山口さん元気ですか? めるとたん	2-6 ハードランク
グラディウスII （4フォースフィールド）	759,200	MELT-たよちゃん	2-4 ハードランク
シルクワーム （1P・ヘリ）	2,369,800	MGF-NJP NYA	3機 11面
☆シルクワーム （1P・ジープ）	3,621,800	MGF-NJP 渕野	1コイン 12面
シルクワーム （2P・トータル）	5,819,700	MGF-NYA MGF-渕野	1コイン 12面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900	MGF-NJP ZIN	5周目5面
チェルノブ	445,300	MGF-NJP 渕野	全面クリア
レインボーアイランド （エキストラ）	9,999,990	MGF-NJP EVE	34面
テラフォース	1,485,100	MGF-NJP TAKO	全面クリア

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1 5 9　☎0878 34 3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ （SD）	3'08"51	ラッキーマリー	4台設置 5周設定
アフターバーナーII （デラックス）	322,715,090	EAC	ヒット 1428
ギャラガ'88	1,594,120	RUN	1コイン 5-4
究極タイガー	7,371,400	RUN	エリア693 3-9
スーパー魂斗羅	10,922,660	RUN	1コイン 2-3
悪魔城ドラキュラ	450,400	スクルトおばさん	1コイン 2-4
シルクワーム （1P）	1,697,900	MAX	ヘリコプター 9面
シルクワーム （1P）	2,125,400	K.G	ジープ 9面
チェルノブ	382,900	MAX	1コイン ALL
パドルマニア （1P）	1コインクリア	レインボー中坂 MAX.RUN	初級

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ビジランテ	204,320	永田 哲也	ALLクリア
レインボーアイランド （エキストラ）	8,778,520	小林 春夫	23面
ストリートファイター	501,200	長刀 勝	全面クリア 26インチ
☆火激	1コイン 全面クリア	片山 道久	かんたん かんたん
グラディウスII	461,000	川崎 哲也	8面 29インチ
ミスターヘリの大冒険	620,550	片山 道久	全面クリア
ポケットギャル	53,700	片山 道久	ホテル・オスカー・クリア
A-JAX	1,057,600	沢山 弘幸	7面 29インチ
ストリートファイター	376,800	篠崎 純久	イーグル50万はいけるぞ
スターフォース	755,200	宮田 弘樹	9面 20円 1ゲーム

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビジランテ	43,280	R.T	ノーマル
グラディウスII	557,500	Y.O	ノーマル
グラディウスII	355,700	えっくす	ノーマル
ギャラガ'88	588,520	M.I	ノーマル 5-25
忍	515,200	正露丸	ALLクリア
アフターバーナーII	ヒット 1,098	えっくす	
レインボーアイランド	10,972,370	SATORU	ALLクリア C 1,S 10
ミスターヘリの大冒険	480,160	I.S	
ラビオレプス （1P）	3,799,200	I.S	ALLクリア
ラビオレプス （エキスパート）	4,436,800	しいびい	ALLクリア

ましたがワンダーモモが入りました。

★PC関大前(大阪)

●AMECでは会員募集中。連絡は当店へ。

★ハイテクセガ103(大阪)

●4月号でのパックマニアの参考記録は5面クリア時の誤りでした。どうもすみませんでした。　—103の店員—

★ゲームセンターチェックイン(広島)

●今年2月にオープンしたばかりの店です。「明るさ」が合い言葉の店，チェックインへいっぺん来てみにゃー!!　by 大統領

★ちまきや別館ワンダーランド(山口)

●GMCのみなさん，先月のモンキーハウス遠征の際，楽しい一時をありがとうございました。次回もよろしく。 by TUC有志

★モンキーハウス本館(福岡)

●G，M，C，HSA君はパックマニアを引退するそうです。

●アルバイトが変わりました。よろしく。

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●当店では大迫力のヘッドフォン端子付きステレオ4スピーカ・29インチ筐体を4台そろえて，お待ち申しあげております。

HOT INFORMATION

カシオから、管楽器演奏が簡単に楽しめる『デジタルホーン』が新発売

『デジタルギター』や『シンセサイザーギター』などの電子楽器を発売し，周囲をアッ！と驚かせたカシオから，今度は，管楽器演奏が手軽に楽しめる電子楽器『デジタルホーン〈ＤＨ－100〉』が発売されました。

写真を見てもらうとわかるように，サックスに似たスタイルをしており，演奏する場合も，サックスと同様のポジションで演奏できます。サックスと同様と聞くと，鳴らすのにむずかしいテクニックが必要なのでは？と考える人もいるかもしれませんが，そこは電子楽器の強みで，息を吹き込むだけで，簡単に鳴らすことができます。さらに，息の強弱によって音量や音質もコントロールできるので，管楽器ならではの独特な音の感じも表現することができます。

デジタル楽器ですから，音色も豊富で，サキソフォン，トランペット，シンセリード，オーボエ，クラリネット，フルートの六つのプリセット音を内蔵しています。また，うれしいことにＭＩＤＩ　ＯＵＴ端子を搭載していますから，サンプリング楽器やシンセサイザなどの外部ＭＩＤＩ音源と接続して，いろいろな音作りが楽しめます。

運指は，小中学校でやったリコーダー(タテ笛）とほぼ同じ「リコーダー類似型運指」と「カシオ・オリジナル」の２とおりがあります。リコーダ型は２オクターブ半，オリジナルで４オクターブの範囲で鳴らすことができます。

その他にも，二つの音程をなめらかに移動させるポルタメント・エフェクト機能や，全体の音域を移動できるキー・トランスポーズ機能など，本物の管楽器では，むずかしいテクニックを必要とするものでも，簡単にやってのけられる機能を持っています。

多彩な機能と簡単な操作が両立したこの『デジタルホーン』で，きみもＭＡＬＴＡしてみませんか？

問い合わせ先：〠163 東京都新宿区西新宿２－６－１　カシオ計算機(株)　広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲カシオ「デジタルホーン」

エプソンからカラー・ビデオ・プリンタが2機種新発売

ゲームのキャラクターやエンディングなど，写真に納めておきたいと考えても，しろうとには，なかなかうまくとることはできません。エプソンから今度発売されるビデオ・プリンタ『ＣＶ－2000』（価格168,000円），『ＣＶ－5000』(価格298,000円）さえあれば，簡単に画面を写真に落とすことができます。

このビデオ・プリンタは，セイコーエプソン独自の「通電熱転写方式」を採用し，各色64階調の表現色と，カラー28秒／枚の高速プリントを実現しました。

また，用紙は指定ハガキ用紙，カット紙，ＯＨＰ用紙の他にロール紙も使用でき，連続プリントも簡単です。コストも，カラー・プリント１枚あたり40円と写真のカラー・プリントとほぼ同じぐらいの値段でプリントできます。

『ＣＶ－2000』はビデオ入力のみ，『ＣＶ－5000』は，ビデオの他に，アナログ，デジタルの両ＲＧＢにも対応していますので，パソコンの画面をプリントするならこちらのほうがよいでしょう。また，『ＣＶ－5000』には，プリントしたい画像を静止させることができるビデオメモリも内蔵しています。

問い合わせ先：〠392 長野県諏訪市大和３－３－５　セイコーエプソン(株)　広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲エプソン「ＣＶ－5000」

シャープから70人分の電話番号を記憶できる低価格電子メモが発売

みなさんは，電話番号やスケジュール，メモなどを無くして困ったことはありませんか？とかく，紙に記録したものは無くなったり，消えてしまったりと意外に安心できないものです。

そんな人達の間で，今，静かなブームを巻き起こしているのが電子メモです。シャープから，今度発売された電子メモ『ＰＡ－370』（価格3,500円）は，ビジネスマンから小，中学生まで使える，多機能かつ低価格な商品です。

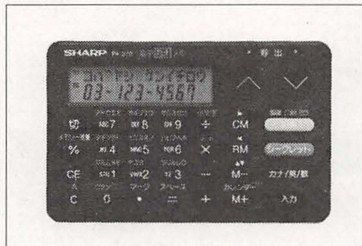
この電子メモには，カナ入力で70人分の名前と電話番号が記憶できる他，スケジュールやメモなどを記録できます。さらに，電話番号はアイウエオ順，スケジュールは日付順に自動的に並び替えてくれますので，呼びだしのとき便利です。

表示は，12×２行ですので，名前と電話番号，スケジュールと月・日・時刻というふうに一度に表示できます。

その他にも，10桁の電卓としても使用できる計算機能，データの秘密を守るシークレット機能，文字入力が簡単なセミ・ダイレクト入力などさまざまな機能を持っています。

電池寿命も1,000時間と長いので，バッグの中に入れていつも持ち歩いてもだいじょうぶですね。

問い合わせ先：〠539-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492番地　シャープ(株)　情報システム事業本部　パーソナル機器事業部商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲シャープの電子メモ「ＰＡ－370」

シャープからカラー・イメージ・ジェット・プリンタが新発売

インク・ジェット・プリンタというプリンタを知っていますか？このプリンタは，みなさんの多くが使っているドット・マトリックス方式や熱転写のようにインクリボンを使用するものとはちがい，ノズルからインクをふきつけて印字する方式です。

シャープから発売されたカラー・イメージ・ジェット『ＩＯ－730』（価格230,000円）と『ＩＯ－735』(価格248,000円)は，そのインク・ジェット方式を採用した，カラー・プリンタです。

このプリンタには，印刷色の４原色であるイエロー，シアン，マゼンタ，ブラックのノズルが各12あり，合計48ノズルを集めたマルチ・ノズル・ヘッドを採用。これにより，従来のドット・マトリックス方式で表現できなかった，きれいな印字が可能です。

印刷速度も，漢字約55／秒，イメージ約90秒と，モノクロ／カラーが混在する文字や図形でも処理速度が低下することはあり

ません。

もちろん，カラー・プリンタですから，カラー印字も可能です。コンピュータ・グラフィックスなどは，画面のイメージを損なうことなく美しい印字ができます。また，ＯＨＰフィルムにも印字できるので，コンピュータ・グラフィックスをセル画として印字もできます。

その他にも，ＪＩＳ第１，第２水準漢字ＲＯＭ標準実装，Ｂ４横用紙幅まで使える用紙サイズ，128Ｋバイトのプリンタ・メモリ・バッファ（ＩＯ－735）など，さまざまな機能を持っています。


▲シャープの「ＩＯ－735」

本格的に，コンピュータ・グラフィックスやワープロなどに取り組んでみたい人には，うってつけのプリンタだと言えますね。

問い合わせ先：〶639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町409番地　シャープ（株）　情報システム事業本部　ＯＡ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

マイコンランド鹿児島からビジュアルキーボードを発売

マイコンランド鹿児島から，ビジュアル・キーボード『あいうえお』（価格9,800円）が発売されました。このソフトは，『ＰＣ－9800シリーズ』で，画面上にキーボードを表示させ，マウスによって操作できるというソフトです。

キーボードは，五十音順，アルファベット順に並んでいますから，ＪＩＳ配列のキーボードはどうも…と言う人にはうってつけです。

また，ワープロや表計算ソフト，さらにはグラフィック・ソフト上でも使えるので，活用法も豊富に広がります。

その他にも，過去の35個のキー操作が記録される履歴機能，マウス・カーソルの動きを滑らかに動かすスムース動作ととびとびに動かすクリック動作に切りかえる２モード設定，などさまざまな機能があります。

なお，媒体は５インチ（２ＨＤ／２ＤＤ）3.5インチ（２ＤＤ）で，ブラザー工業の「タケル」で買うことができます。

問い合わせ先：〶892　鹿児島市新屋敷町26－１　安井ビル２階　マイコンランド鹿児島インフォメーションセンター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

マイクロコンピュータショウ'88が5月11日～14日に開催

パソコン業界の一大イベント『マイクロコンピュータショウ』が今年も開催されます。

日時は，５月11日（水）～14日（土）の４日間。場所は，昨年同様，平和島の流通センターです。

電波新聞社もブースを出展していますので，今までほしかった本やキャラクター・グッズなどは，この機会にまとめ買いしておくといいんじゃないかな。

もしかすると山下先生をはじめとするベーマガ・ライターズのみなさんもかけつけてくれるかも？

会場へは，ＪＲ浜松町駅でモノレール羽田線に乗りかえ，流通センターで下車してください。

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は　影さん！

★今月の問題

今日は，みなさん！いよいよ，私のもっとも嫌いな時期，梅雨がやってきました。毎日毎日雨ばかり降って，気がめいってしまいますね。こんなときは，ゲームでもやってパーッと気ばらししましょう。私のストレス解消法です。

さて，前置きはこれぐらいにして，本題に移りましょう。今月のスーパーソフト・コーナーでも紹介したのですが，ナムコの源平討魔伝を作った源平プロジェクト・チームから，新作が，いよいよ発売されます。

昨年のＡＭショーで参考出品され，サラリーマンがＵＦＯと接近遭遇し，変身物質を授かり，超絶倫人ベラボーマンに変身するというハチャメチャ・ストーリー。それに豊富な敵キャラ，きれいなグラフィックにみんなア然としました。

さすがは，源平討魔伝を作ったチームだけに，今度の作品もなかなかのできだと言えるでしょう（私は，ハチャメチャ・ゲームが大好きだ!!）。

さて，ここで問題です。ナムコの源平チームが作った，ハチャメチャ・ビデオゲームとは，いったい何でしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

①サラリーマン
②ポール・ニューマン
③ベラボーマン

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けて送ってください。

★5月号の正解

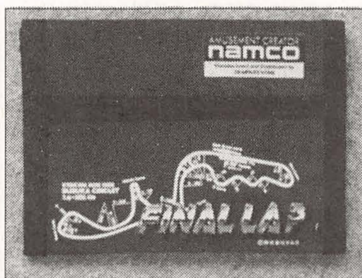
②ＰＣ－88ＶＡ３

★4月号の当選者

多数ご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は①源平討魔伝でした）。

和歌山県田辺市・**前田真誉**／岡山県倉敷市・**山田　真**／群馬県前橋市・**船津和行**／福島県郡山市・**根本　明**／埼玉県川口市・**藤森賢一**／島根県出雲市・**高木敏則**／愛知県半田市・**山下芳浩**／長野市・**伊勢谷翼人**／長野県茅野市・**土橋宏行**／兵庫県三田市・**谷口真一**　（以上10名）

★今月の賞品



▲ファイナルラップのウォーレット

正解者の中から，抽選でＤＥＭＰＡペンタン提供の「ファイナルラップのウォーレット」を10名のかたにプレゼントします。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

ハガキに住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんＯＦコーナー等を書いてもいいですよ。

○しめ切り：６月８日必着
○正解の発表：７月号（6月8日発売）
○当選者の発表：８月号（7月8日発売）

パソコンBBS電話帳追補版

〔求む！イベント情報〕本誌では，各地で行なわれるネットワーカーによるオフライン・ミーティングや催事情報などを求めています。夏休み以降の予定を，読者からの問い合わせ先や担当者名を明記してどしどし編集部までお寄せください。

このコーナーは，2月に出版された「パソコンBBS電話帳1988年春号」(定価1,500円）の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンBBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

アイランドネット（ISLAND-NET）

■気楽にアクセス

地域に密着した情報と，マニアの交流の場を提供。ネットブランドのソフトを作成中。はたして，完成はいつかな!?

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶チャット

■アクセス電話番号／通信速度

0955-74-5351／ 300/1,200bps

■運用時間

19:30～翌日09:00

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒847 佐賀県唐津市和多田4342-2 岩村ビル2Ｆ （有)アイランド情報システム

☎0955-74-5351

■入会対象と入会方法

幅広いユーザーを求む。

オンライン・サインアップもしくは，直接，受付で手続きをする。入会金3,000円，会費は無料。4月現在，会員数は55名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストＩＤ

GUEST

ゲストボードのみ，必ず自己紹介を。

■シスオペより

ドシドシ書き込んでほしい！ NETをROMにはしないでください。

（阿波とーく）ネット

■いつでも誰とでも気軽におしゃべり！

阿波のヤングレディーが楽しいおしゃべりをするコーナーやパソコンに関するQ&Aのコーナー，サークル・グループの募集コーナーなどがあり，気軽に情報交換ができます。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶チャット

■アクセス電話番号/通信速度

0886-54-9819/ 300/1,200bps

■運用時間

24時間

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒770 徳島県徳島市中洲町2-25 NTT徳島支社内《阿波とーく》ネット事務局

☎0886-54-8091

■入会対象と入会方法

これからパソコンをはじめる人もOK！

電話，電子メール，FAX，手紙などで申し込む。4月現在，会員数は790名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

ゲストＩＤ

999

TALK(パスワード)

■シスオペより

回線数を倍程度に増やす計画でいます。

千曲川―NET

■初心者 大歓迎！

できたてのホヤホヤで，まだ湯気がたっているNETです。

楽しく気軽にアクセスしましょう。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶チャット▶オンライン・ゲーム▶ヘルプ機能

■アクセス電話番号/通信速度

0267-62-3911/ 300/1,200bps

■運用時間

24時間(メンテナンス運休＝不定期)

■ネットワークのプロフィール

フリーネットワーク，オンライン・サインアップ可

■運営者

〒384-01 長野県佐久市野沢260 NTT佐久電報電話局内千曲川-NET事務局

☎0267-62-3936(担当：新津)

■入会対象と入会方法

どなたでもけっこうです。

オンライン・サインアップまたは，事務局まで郵便か電話で。4月現在，会員数は15名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストＩＤ

GUEST

■シスオペより

とにかく開局間もないNETです。どんどんアクセスして，みんなで育ててください。小さな輪から大きな輪へ！

LUNA-NETWORK

■横浜初の本格的アニメ＆コミック中心ネット!!

シグオペが漫画家やフリーの雑誌編集者です。その手の情報が素早く得られますから，漫画とアニメが好きな人はどんどん来てください。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶チャット▶PDSサービス▶オンライン・ゲーム▶XMODEM▶YMODEM▶MNP（クラス：3）

■アクセス電話番号/通信速度

045-341-7910/ 1,200/2,400bps

■運用時間

24時間(ただし毎週月曜日20時から23時までメンテナンスのため休み)

■ネットワークのプロフィール

フリーネットワーク，オンライン・サインアップ可

■運営者

〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区初音ヶ丘73-1-3-203 スタジオルナティック内

☎045-331-5168(代表：荒木)

■入会対象と入会方法

フリーネットワークにつきとくにないが嘘の登録は認めない。ただ漫画を読むのが好きな人から業界人まで。入会金，会費は無料。登録の際はログイン時にNEWと入れて，ホストのする質問に正確に答えてください。24時間以内に正式登録されます。

1月20日現在，会員数は60名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶1,200/2,400bps▶全二重▶8ビット▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストＩＤ

GUEST(パスワードも)

ゲストの制限：ボードはフリートークのみ読める。書き込みはできない。制限時間は10分。

ゲスト利用されるかたへ：オンライン・サインアップで簡単に入会登録できますので，登録されることをお勧めします。

■ネットワーカーに望むこと

「ROMonly」は罪悪であると心得ましょう!!

■その他

テスト・ログイン用にIDを用意してありますので，よろしかったらどうぞ。

ID＝DENPA

PASS＝SHINBUN

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・



Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社 ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物──それが「ゲーム」だと私達は考えます。
新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

（プロジェクトリーダー大西一斗　1987.6.10）

■ウルフ・チーム戦記　VOL 7

1985年春。

ベンチャー・ビジネス。この言葉にある種の使命感を覚えていた。そして，ベンチャーを代表するソフト産業に僕は魅力を感じた。マシン語を覚え始めたばかりの僕に，その糸を手繰り寄せさせたのは，『フロムA』というアルバイト情報誌だった。

マシン語の勉強は読学が中心であり，30冊近くのアセンブラーの参考書を読んでの知識の吸収だった。しかし，理解できたという臨界点を越えるものには，なかなかなれずにいた。それは，あとから考えると，マシン語というのは，学問のようにアカデミックなものではなく，もっと実践からくるプラクティカルなものに近いからだと思う。

ある程度のマシン語の知識を得て，『フロムA』の求人に応募することになる。マシン語をわかるとはいっても初心者を採用するようなところは少なく，なんとか採用された会社はワープロ・ソフトのメーカーだった。ここで簡単な子ルーチンの作成というマシン語の実戦に投入させられ，マシン語に対して自信をもつようになった。ここのバイトでの収穫は『マシン語恐るに足らず』という実感である。ワープロ・ソフトといういかにも凄いプログラムだと思っていたものが，実は結構とりあえずのルーチンの組み合わせでできているのだという実情を知ってしまったのである。

大学のサークルのほうが忙しくなって(楽しくなって）そのバイトは辞めることになる。たった2か月のバイトだったが，そこで得た自信がそのあと役にたつことになる。

そして85年夏。テレネットにアルバイトではいる。　(AKISHINO)

■浜さんの人の話をきけ！

ものすごいタイトルで始まりましたが，みなさん，いかが，お過ごしでしょうか？で，今回は，開発室の声をみなさんに聞いてもらおうという（前にも似た様なコーナーがありましたが)，新企画のコーナーです。ごらん下さい。

浜　「やあ，みんな，元気してる？」
全員「…………」(だれも気づいてない様子)
浜　「渡辺君，進み具合いはどんな風？」
渡辺「うーん，うーん」（うなってるのみ）
浜　「貞弘君，調子はどうだい？」
貞弘「ぐすん，ぐすん」（泣いている様だ）
浜　「藤西さん，どうなってんの？」
藤西「こっちが，ききたいね」(おこっている)

どうやらアークスのしめ切で，みんな，はまっているみたいだ。誰一人まともに口を聞いてくれない！しかし，ここでひき下がるわけにはいかない。せっかくの新コーナーが，だいなしになってしまう！　僕は，声を大にして言いたい。〝人の話を聞け〟と。　(浜)

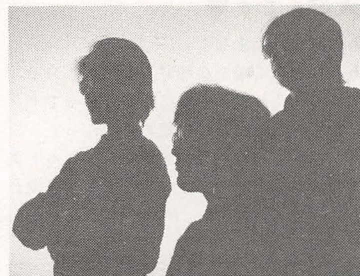
■まじなはなしだってば！

ユーザーサポート係から，ちょっと(？)ひとこと・です。77AV版YAKSAのことですが，これは77AV専用なのであって77の方は使えませんっ（これで，間違えて買ってしまふ人が，少しは減るであらうか)。もう既に，買うてしまった方は，お店で返品して下さい（でも，中にはレシートを持っていないが為に返品がきかず，困った状況に落ち入っている方もいて，こちらとしてもすご一くっ困って□。）ウルフとしては，この誤解を招くパッケージ対策として，〝77AV専用〟シールを急きょ代理店, Shopに配布し，貼布する様指示したのですが，それが実行されないままお店に並んでしまっとるとゆ～，ひっぢょお一っにっ困った状況が起きてしまっておるのですっ！とゆ～ことで，これを読んで下すった77の方，くれぐれも誤解なき様宜しくお願いし□っっ。(私に文句いわれてもこまるんですっ)最後に。YAKSAのヒントがほしい人わ，外伝を購入しまうぜ!!　でわでわ！

■おしらせだよ～ん♥

やう！みなさまお元気でいらっしゃいますか？PEKOです♥

今回何故この様な所で「お知らせだよ～ん」などというおふざけぶりをはっきした〝タイトル〟をつけてしまったかというと，何と!!次号からこの〝WOLF GAMERS〟が，何と!!何と!!見開きペエヂになってでっかくなってかっこよくなって帰って来ちゃうのです♥るんるん♥だからみなさまキタイしててね!!のおしらせなのでした。



■シナリオライター日記
第7回

最近，自分がシナリオライターであると云う自覚がうすれつつある丘見です。タイトルを「スチャラカアルバイター日記」に変えようかなんて話も出てます。まぁそれは置いといて，初夏です。GWです。読者の皆さんも家でゲームばかりやってないで，外へ出て遊ぶよーに！外へ出てもゲーセンなんかにこもらないよーに！

何!?金が無いだぁあ!?金が無くたって遊べるぞ！一銭も無ければ散歩で我慢しろ！ってのは極論だけど…遊びなんてのは自分で考えるもンです。旅行なんかもいいかな。とにかく外に出て歩き回るだけでも結講楽しいものです。私も病気になるとかよほどの事が無い限り，外に出てぶらぶら街の様子をながめてます。特に休日なんか人が多いから，あちこちでいろんな人間模様を見る事ができてオモシロイ。〝その人〟を自分に置き換えて想像するだけで，様々な可能性を秘めた世界を垣間見る事ができる。タダで映画を観るようなもンだったら言い過ぎかもしれませんが，やってみる価値はありますよ。



エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

「〜が好きだー！」のコーナー

私はJESUSに出てくる アンドレイ・ベリーニさんが 大好きです♥

あの涼しげなまなざし，そしてあの口元…。ああ，なんて端正な顔立ちなのかしらっ。最後の「これで私も星になれる」ってセリフなんか，涙なしには読めませんっ。ベリーニさんに見つめられたら，きっと失神してしまうわっ。できることなら身変わりになってあげたい。ベリーニさん，愛してます。



茨木県　真中香代子さん

・ベリーニさんは，エニックスの女子社員の中でもファンが多いんですよ



石川県　菅野義裕くん

・「といってもほれたわけじゃないよ。」というフォローがいいなぁ。

エニックス展



千葉県　プルIIIくん

アンジェラスについてのイラストが届きました。発売がちょっと遅れているけど，そのぶんおもしろくするようにがんばりますのでよろしくね。



愛知県　杉浦利博くん



兵庫県　まにゃみゅくん



神奈川県　アンギラスくん

伝言板

「私は，とんでもなくすごいゲームを考えてしまった。」とか，「私は絵を（または，CGを）書くために生まれて来たんじゃないかな。」とか，「私はパソコンですごいプログラムテクニックを持っているのでゲームに組みこんだら大変なことになってしまう。」と少なくとも自分で思っている人いませんか？「なんだ，それってもしかしてぼくのことかな？」と思ったあなた！いますぐ作品を送って下さい。

つまり，ゲームの企画，漫画，CG，ストーリー，プログラム，音楽など，表現の形式にはこだわりません。「私は，こんなことができます」的な作品を送っていただきたいのです。私たちがその作品を見せていただき，「おっ，これはたいしたもんだ！」となればスタッフのひとりとしてゲーム作りに参加してもらうことになるかも…。

さあ，自分の才能を試すつもりでドシドシ御応募下さい。特に締め切りは，もうけませんが，早いにこしたことはありません。

おまちしておりま〜す。ワクワク。

送り先
〒136 東京都新宿区西新宿区８—20—２
アイリスビル７F
㈱エニックス「エニ通見たよ」係まで。

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集してま〜す。応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディーやエニックスのキャラクターを使ったショートストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドン出してくださいね。

編集後記

ときどきゲーセンに出没するポコなんですが，最近これだ！というゲームにお目にかかれないのです。昔にくらべて美しくリアルだし，大きなキャラクターがうにょうにょ動くんだけど，何度かやるとあきてしまうのです。なんでかな〜。反射神経がにぶってすぐやらちゃうからかなぁ（でもそんな年でもないし…）。うんで，麻雀ゲームとかやっちゃうパターンが多いんだよなぁ。

〈ペコ&ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

サクラ〜サクラ〜と開花が遅いここ東北福島もやっと桜が咲きました。ちなみにこの原稿は4月18日に書いています。でへへぇこの「桜・さくら」も後にはSPSの開発している製品のヒントにもなったりして……それでは今月もSPSの一輪のさくらと勝手に思い込んでいたりするあっこがお送りします。SPSスピリッツいってみよ〜か〜。

まずは「ザ・リターン・オブ・イシター」の開発進行状況から……

X6800版はというと，PC98版にもまさるというすごさ，パターン数やキャラの大きさまでまるっきしアーケード版そぉっくり。X68000の機能をすべていかして，やるとこまでやってしまおぅじゃないという意気込みがはいっているのか真剣な表情のプログラマのお兄さん!!88版98版以上にSPS独自の製品にします。どうぞ御期待ください。

そして，X1ターボ版はおっとこれがまた開発順調のようです。これは夏頃までには発売できるかなといったところです。X1ユーザーはお見逃がしなく!!

ところで，「広告から消えているんですけどぉ，どーなっているんですか？」とここんとこずっとお問い合わせが少なくないFM77版の件ですが……かなり前から言ってて遅れてる上に心配させちゃって本当にごめんなさい。でもちゃんとお出ししますからご安心を……。

現段階で言えるのは，FM77AV専用ではないということと，まだはっきりとくわしい発売日とかは決まっていないということなので，決まり次第いっちゃん先にこのSPSスピリッツに発表しますのでもうしばらくお待ちください。

さて，イシターはカイとギルを同時に操作する2プレイRPGですが，1人でプレイすることもできます。それではここで1人プレイのやり方について説明します。

☆1人でプレイする場合は，カイが中心となりますのでカイを操作してください。ギルがカイの視界に入っている時は，ギルも操作することができます。その際ギルの姿が見えていれば敵にやられてしまいますが，見えていなければやられていません。

☆カイだけでプレイする時は，カギを拾って扉を開けた時，魔法の（call GIL）でギルをカイのそばに呼び寄せて次ぎのroomへ行きます。

それでは（call GIL）の呪文を選ぶ場合は……

☆まず，呪文を選択する時は，選択キー（3またはC）を押しながらテンキー（8，2，4，6）で行ないます。

☆その呪文選択キー（3かC）を押しっぱなしにすると呪文が画面下に表示されます(PC-8801，X1ターボの場合は初めから呪文は表示されています)。ここでは「ファイアーボール」「フライングデスク」が表示されますので呪文選択キー（3かC）を押したままテンキー8を押してください。次の呪文群が変わって表示されます。

（＊呪文選択キーを押したままテンキー8か2を押すごとに次の呪文群が表示されます）

☆「ブルークリスタルロッド」「call GIL」「シー・ステータス」が表示されたはずですので，呪文キー（3かC）を押したままテンキー6を押してください。これで（call GIL）の呪文が選択されました。この呪文を使用する時は，呪文使用キー（1かZまたはスペースバー）を押すことによって使用できます。

「沙羅曼蛇」移植順調だよっ!!

みんな気になるX68000版の「沙羅曼蛇」は人間とは思えない（きっと宇宙人）天下の主任の手によって進められています。すごい迫力のBGMはすでに完成していて社内に鳴り響いております。そのうち何かでご紹介できたらいいなぁなんて思っています……。やっぱりSPS-NETっきゃない？

以前の製品では「曲が……。」と不評があったようですけど，もうそんなこと絶対に言わせませんょ。そう感じたらきっとあなたの耳が悪い!!BGMに限らずもう完璧にしちゃうんだからっ!!キャラだって少しずつ出来ていまぁす。あたしが見せてもらった時は，目ん玉の付いた脳ミソが不気味な色して画面にでてました。ハイ。ゲーセンで沙羅曼蛇を知り尽くしているという方から「あーしてほしい・こーじゃなきゃだめだ」とご意見いただいておりますがみなさんの希望も重視してがんばりますので応援よろしくね!!

X6800版通信ソフト「たーみのる」発信間近!!

SPSから通信ソフトX1turbo版の「JETターボターミナル」に続くX68000ではオリジナル・ソフト第1弾ということで「たーみのる」がいよいよ発売間近になりました。

特徴としては，今までの機能はすべて使いこなし，自動実行中でもキー入力ができたり，通信記録がいつでも参照できてその中から好きな部分をディスクに記録したりアップロードだって可能になりました。また，今までできなかったESCの8色カラーをサポートしていて，ディスプレイ表示は（80×25）の標準モードだけで実現されています。ですから文字が普通に見えてしかも目にやさしいんですねぇこれが……。X68000ユーザーへのお勧めの「たーみのる」です。ヨ・ロ・シ・ク!!

この「たーみのる」については次回号でくわしくお伝えいたします。

それではここで，今年からSPSに入った社員をみなさんへご紹介いたしまぁす。

まず今年某大学を卒業し，新たに正社員となった彼は高校生の頃から長年にわたりSPSでバイトをしていました。大学に入る前からSPSへの入社は決まっていたとかいないとか……。まぁ短期間の休み中，知らない間に1本の製品を仕上げたり，またあの「ぽけら〜」を生んだのは彼なんですねぇ……。たまにわけのわからないことをするお祭り男の変な奴こと「ぴろし氏」であります。

今はX68000への移植開発に画面に向かい〝なめんなよ〟とブツブツつぶやきながら頭を痛めている彼です。

そしてもう1人，今年の2月からもはやバイト中のラッキーBOYとなった彼は××郡××町では唯一ともいわれる××堂のお菓子屋製造元の長男坊なんですねぇ。

……おまんじゅうといちご大福がとても美味しいんですよぉ。もぉっ太ってしまう。彼は少なくないSPSへ就職希望者の中から何気なくぬぼっと現れてちょっと期間はあったけど知らないうちにバイトが決まってしまい，やっぱりラッキーBOYくんなのであります。今は天下の主任にひっついていろいろと勉強しているようです。





▲大阪府豊中市・ボーズくん



KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

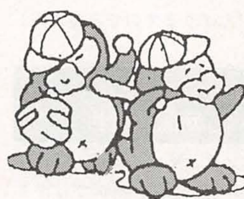
THEプロ野球 激突ペナントレース

1 Mビット+64KSRAM　5,800円　絶賛発売中



ボールが速くて打てないあなた！

新10倍カートリッジのコマ送り機能を使えばどんな豪速球も超スローボールに変身！　ボールが１コマ１コマ動くから，振り遅れの心配なし。



DISKがなくてもだいじょうぶ！

え？　DISKを持っていないからチームが作れない？おまかせ下さい。コナミの新10倍カートリッジがあればだいじょうぶ。あなたの作ったチームが，そのまま新10倍のSRAMに20チームもセーブ出来ちゃう♥
もちろんペナントレースの経過もセーブ出来ます。
君も130試合のペナントレースに挑戦してみてはいかが？



タイムッ！

九回裏，２アウト満塁。得点は２対１，１打逆転のチャンス，バッターは４番もあい。打った！サヨナラヒットか!?おっと，こんな時に電話が…，でもタイムがかけられない。こんな時，新10倍カートリッジがあればだいじょうぶ。いつでもポーズがかけられます。ゲームを止めてゆっくり電話。

DISK＋新10倍で100人力！

ゲームの途中で急に用事が出来た。こんな時10倍カートリッジを使ってゲームをそっくりそのままDISKにセーブしちゃおう！　電源を切っても，セーブした時の状態からゲームを再開出来ます。もちろんペナントレースの経過もそのまま！





新10倍はコナミのソフトのみ対応しています。ゲームと併用する場合はスロットが２個必要です。

パロディウス



このパディウスも新10倍を使って，ぞんぶんに楽しんで下さい。

○新10倍カートリッジを使うとS-RAMSAVEができるこれをフルに活用すべし！

◎ステージ・クリアするごとにセーブ
◎ボス敵対戦前にセーブ
◎４ステージ以後はタマや敵が少なくなったら，こまめにセーブするとよい
◎エキストラ・ステージに入ったら，その時点でセーブするとエキストラ・ステージが10倍楽しめる!?



みっちゃんでーす。

くれぐれも番号は、まちがえないようにネ！！

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

鹿児島-志布志：0994-72-0606
増設しました！近所の方はご利用下さい。

The inside affair of SACOM 9

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-7609

こんにちは！！！このコーナーも今回で9回目，みんなちゃーんと読んでいるかな？！さて今回は，開発後記の第2弾／88，X1，FMと続々と発売になっている（このあとX68K，98シリーズ，MZ2500，MSX2とどんどん続くからね／），あの，噂の「ドーム」の父である斉藤先生に登場していただきます。

彼は，凄い。なにが凄いって，この文章の量が凄い。他にもたくさんの人に書いてもらおうと思ったのに，1人で誌面を独占しちゃうんだもの……。でも斉藤さん／

ご・く・ろ・う・さ・ま・でした……。

開発後記
メインプログラマー・パパ斉藤

足がくらむ，目がかすむ，ディスケットの山が音をたてて崩れ，キーボードの上に紅茶がぶちまけられる……。クリスマスはなかった。正月もなかった。私に残された唯一のプライベートは，ただ食べることだけだった。太陽は，私の知らぬまに昇っては，いつの間にか沈んでいた。総理大臣が変わったという事実さえも，私は知らなかった。

だが，この辛かった日々も，今はもう遠い昔のことのように思われる。

「終わったなあ。」

1人物思いにふける私に，どこからか声が聞えてくる。初めは微かに，やっと聞き取れるぐらいの声で……。そしてそれは日がたつにつれ，その大きさを増し，やがて大きな叫び声となって，私の耳に突き刺さる。

『あのー，シャティはあー，まだなんですかぁー？』

声は続く。

『ディスクはぁー，2ドライブ必要なんですかぁー？』

悪かった，私が悪かった。そうだ，『シャティ』には2ドライブが必要だし，ディスプレイもなくてはいけない。電源も入れなければいけないし，ディスケットをディスク・ドライブに挿入することも忘れてはいけない。プロテクト・シールが貼られていてはユーザー・ディスクに書き込めないし，その前にまず『シャティ』を買わなければいけないのだろう。

何かが，理路整然とした私の頭に，恐怖と混乱とをもたらすのだ。ああ……

```
adj:
    ldm   l,(de)      ;
    inc   de          ;不成立時の飛び先
    ldm   h,(de)      ;
    inc   de          ;
    cpr   (truef).1   ;成立？
    ret   eq          ;
```

何故だ？何故こんなところにZ80のアセンブラがあるんだ？

『あのぉー』

もういい，ようくわかった。私は逃げも隠れもしない。『シャティ』？

だいじょうぶ，任せなさいって。私の辞書に不可能の文字はないが，ATOKの辞書には不可能の文字がある。『不可能』と打ってスペース・キーを押せば，ほらこのとおり。

え？いや，だから，だいじょうぶだってば。ほんと。その証拠に私が最近四んでいる本は……あれ？ATOKの辞書も結構危ないな……読んでいる本は，『人工知能と人間』(サイエンス社・2800円だ)。タイトルも凄そうだが中身も凄い。寝る前に読むと，かなりの効果がある。そんなことはどうでもいい。『シャティ』だ。『シャティ』は凄いぞ。『ドーム』の20分ある導入部も凄かったが，『シャティ』もきっと凄い。

なんといっても，ノヴェルジェネレーターが凄い。ノヴェルジェネレーター専用に用意された文章を，根性でつなぎ合わせて，小説にしてしまおうというのが，まず凄い。

さらに，プレイヤーの行動によって，ストーリーが（エンディングではない。ストーリー自体が）全然違うものになってしまうというシステムがこれまた凄い。

内容だって輪をかけて凄い。酒場の女キーナンとのからみなんか……口に出せないほど凄い。どうだ。

そして，もっと凄いのが一つある。私に残された仕事の量が，信じられないほど凄い。こんな凄そうなゲームを，88の限られたメモリ，400Kしか入らないディスクで，しかも少ない日数で創り上げようというのが，なによりも，凄い。考えただけで，私のか弱い心臓は，張り裂けんばかりに脈打つのだ。

え？いや，だから……だいじょうぶだってば。

斉藤 満

さて，この人はだれでしょう？！

知ってる人は，知っていると思うけど，「ドーム」に登場している人達って，サコムのスタッフなんですよね，これが。で，今回その人達に総出演してもらって，みんなに当ててもらおうかな？なんて企画しちゃいました。

さあ！これがわかれば，あなたは凄い！！！



（　）番　（　）番　（　）番　（　）番　（　）番　（　）番　（　）番

1．この人こそ，知る人ぞ知るシステムサコムの社長様。
2．有能なサコムの美人秘書（自称）。通称，三日月目のみっちゃん。
3．最近ダイエットに成功したと噂の，ピストン・高崎氏。
4．ハードウエア部からの，強力なお助け人，当山部長さん。
5．いつも元気に，明るい受付，おおボケのカヨちゃん。
6．撮影の日に，たまたまサコムにいらっしゃった某社の社長さん。
7．そして私，このコーナー担当のソフト部の花，桜井（独身花婿募集中）。

ノヴェルウェア・ミュージック・テープ完成！

皆様から好評をいただきました，ノヴェルウェアの音楽がついにカセットテープになりました。全31曲，聞きごたえ十分のすぐれもののこの逸品。

あなたのお手元にお一ついかがですか？

数に限りがありますので，みんなお早めに，注文してね！（市販されておりません。サコムに直接，申し込んでください。）

宛先は，上の住所〝ミュージックテープ係〟です。他のお手紙も待ってます。どんどん送ってネ！

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

バトル営業マン，暁に死す!!

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

ひえええ〜っ，やっぱり恐れていたことが起こってしまったのだ。

先月号でPC-98V版とX1-turbo版の移植情報をお知らせしたところ，移植予定のないマシーンのユーザーの方から**怒りの手紙**が来るわ来るわ………。では，その怒りの手紙の一部を紹介してみましょう。

まずは，愛知郡日進町に住む西尾政典君からの**怒りの手紙**です。

> 吉川さんこんにちは。いやー吉川さん，あなたの立場がなくなりましたねー。
>
> ハイドライド3 X1版が移植されるそうだけど，前に8ビットは移植不可能だとか言ってたけどなー。メモリーマップまでだしたのにねー。別に吉川さんを責めたりしませんが。X1版はターボ専用版になるんでしょうか。できればX1シリーズ全部に対応するようにして下さい。

はい，も〜〜〜ぜんぜん立場がありませんよ〜〜〜。で，や〜っぱり，いまんところX1-turbo専用とゆーことで移植中です。ごみん，ごみん，ごみんね〜!!

続いては，愛知県豊田市の安田智彦君から**の怒りの手紙**です………ん？豊田市千足町？ おおっ，懐かしい響き!!

もしかして君は，豊田市立小清水小学校出身ではないか!? おおっ，我が後輩よ!!

ひしっ!!（と抱き合う）

なーんてローカルな再会はこの辺にしておいて，さっそく読んでみます。



「なぜ77版の……出さないのですか」東京都大田区 新妻清昭くん

> 5月号に忘れられたマシーンをお持ちの方も………とあったので遠慮なくかいちゃいますが，PC-6001シリーズはどーなったんでしょー？ ハイドライドなんかも昔はあったのに，今はすっかりプッツンしています。せめてハイドライドの続きぐらいだしてくださいせー。TINYハイドライドIIなんてのでもかまいませんから。なにもTK-85でハイドライド3をつくれとか，VAX11でレイドックを！ なんてむちゃくちゃなことをいってるわけじゃあないんですから。

へへ〜っ，おっしゃることはごもっともでございます。PC-6001ユーザーの皆様といえば，T&Eの成長とともに歩んで来た大恩人とゆーことで，まったく頭が上がりません。ハイドライド発売以来，とんとご無沙汰しておりましたが，決して御恩を忘れたわけではありません。

へへ〜っ，ほんとーに申し訳ございません。でも，やっぱりTINYハイドライドIIの開発はできないので………ごみん，ごみん，ごみんね〜!! うっ………胸が，苦しいよぉ………（死亡）。

復活のバトル営業マン

> こんにちはっ！ 5月号で天上天下唯我独尊ブラック営業マン吉川さんが，とてもおなげきのごようすで，へたくそなイラストでよければと描いてみました。もちろんハイドライド3のイラストです。ところで吉川さんがバトルからブラックになったのはなぜ？

………だっ………誰だ………!? オレを呼ぶのは誰なんだっ!! パソコンの亡霊に魂を引き込まれたこのオレにまだ帰るところがあるというのか!? て，天………上………天下………唯我独尊………バトル営業マン………**ここに復活!!**

はーっはは，生き返ったぞ。どーだ，この生命力!! なになに，へたくそなイラストだってぇ？ 宮城県多賀城市のⓅいちのしん君，なかなかどーして上手いもんじゃないか。ただ「&」の記号が間違ってるのが惜しかったなーっ。で，バトルからブラックになったのは一時的なもので，単に日焼けして黒くなったからなのさ。これからもイラストよろしく。



「T&EさんNo.1」宮城県多賀城市 Ⓟ いちのしんくん

> よしかわさんぇ
>
> で，昔から（っていうほどでもないんだけど）吉川さんは何故，『天上天下唯我独尊』なのかなーって。
>
> 彼女の一人くらいいたら成り立たないし（って思いませんか？），両親もいないんですか。もしかして。
>
> いや，なんとなくいいきれてすごいなーと思って。でも，えらいって自負するのもすごい自信でいいと思います。で，悲しんでいる吉川さんへイラストを贈ります。

神奈川県は小田原市の高松淳子さんからのお便りです。なんと，ファンタジー通信宛に描いたというイラストをもらってしまいました。らっぴぃ〜♥ 手塚さ〜ん，ごめんなさいね〜。



「ネコミミの女の子」神奈川県小田原市 高松淳子さん

でね，あたぴのキャッチフレーズである『天上天下唯我独尊』ってーのは，お釈迦さまが生まれた時に喋った言葉で，『あやや，世界中のみーんなが，あたぴをそんけーしてくれるのね。』って意味です。したがって両親は健在です………が，彼女は『一人くらい』もいません!!（それがイバってゆーことか）

そぉゆうわけで，今月はおしまい。来月もお便り待ちしてまーす。

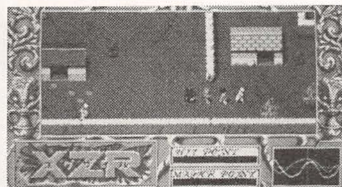
テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

さて，さて，今日は，7月発売予定の待望の新作「XZR―エグザイル・破戒の偶像―」の情報をお送り致しますぞ。

「XZR」(以下，タイトル名はこのように訳すが，エグザイルと読むように！）は中世王権乱立期の中東を舞台として，物語が始まっていく。その背景となるのは，実際の歴史上での現実である。

ここで皆さんにご忠告。「XZR」をプレイする皆さんは,歴史をよく勉強しましょう。学生さんは今使っている，またはこれから使う歴史の教科書を参考書として，また，とっくに学業からはおさらばしたという社会人さんは，自分の青春時代の１ページを綴った甘い思い出と共に生きずく歴史の時間を思い出してくださいませ。「全く勉強などしてねえよ。テストはみんなカンニングだぜ！」という私みたいな人は救いようがないけど（自分で言ってりゃ世話ないぜ），しょうがないから，物置の奥にしまいこんだ，ほこりだらけの教科書をひっぱりだしてくること。ほら，このゲームがいかに歴史に基づいたストーリーを展開しているか，おわかりになったでしょう。･･･と言って，バックストーリーの説明を省いてしまう私であった。



なんて言ってると，みんなから抗議が殺到するので，ちょこっとだけ話してみようか。

「開教以来わずか数十年にして大帝国を築き上げたイスラムは，第４代カリフ(教皇)，アリーの暗殺をめぐって正統派と異端派に分裂した。

正統派は権力をバックに異端派を弾圧したが，異端派は各地でテロを行なって抵抗した。

ここ〝アラムート城〟にも暗殺的テロを行なう異端派グループ〝アサシン〟があった。

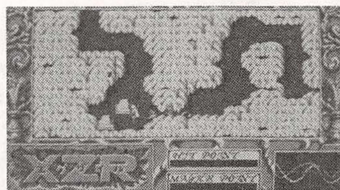
アサシンのシャイフ（ボス）サッバーフは宿敵セルジュク朝を打倒するため，４人の部下をバクダットに潜入させた。

だが，誰一人として帰る者はなく，連絡も途絶えてしまった。

そこでシャイフは〝アサシン〟随一の戦士〝サドラー〟をバクダットに向かわせ，４人の行方を探らせると同時にセルジュク朝のカリフ暗殺を命じた。」

こうしてこのゲームは始まって行くのであるが，その展開がすごい！各面に（このゲームでは面という概念はないのだが･･･）それぞれの目的，シナリオが用意されており，そのシナリオを解いてゲームは進行していく訳だが，数々の要素と共に一つ一つのシナリオが結末に向かって大きなストーリーを作り上げていくのである。後半はなんと，現代にまで話が及ぶのだ！

画面は，上から見た３Ｄシーンで RPG部を，横からの２Ｄシーンで豊富なアニメ・パターンを持つアクション部を構成する。



RPG部では，謎解きの要素が強く盛り込まれ，かなりの量の情報，アイテムを順序よく入手する必要がある。しかも，自分の捜しだしたメンバーと共に行動し，彼らがメインキャラクターを助けてくれたりもするのだ！

ある条件が満たされると，アクション部に突入（建物の内部や地下道等で展開される）するのだが，ここもこれ自体で独立して楽しめる本格的なシステムを採用しいる。８方向スクロールに，前代未聞の48×40というビッグサイズの通常キャラクターは，豊富なアニメ・パターンでまるで生きているよう自由に動く。

その中で敵を倒しながら，経験値やお金，アイテム，情報を得て行くのだ。これもRPG部の展開と絡み合って，ゲームの重要な鍵となる。もちろん，マップは単純ではないぞ。かといって，意味もなく広く複雑すぎるということは決してない。そこには，計算されつくしたゲーム性が生まれるのだ。



主人公は〝サドラー〟。暗殺集団アサシンの最も有能な戦士である。この主人公の設定だけでもかなり意表をつかれるものであろう。なんたって殺し屋なんだから。それも実在のものである。そのほかにもそれぞれ特殊な能力を持った４人？の仲間と行動を共ににする。ただし，アクション部では，それぞれが与えられた目的を果たすため，別行動をとることになる。それがまた，ゲームに大きく影響を与えるのだ！

さらに，キャラクターは複雑なパラメーターをもっている。中でも,〝バイオリズム〟まで計算されているのだから，驚きだ。その〝バイオリズム〟を調節したり，特殊能力を得たりするアイテムがなんと〝ドラッグ〟である！おお，怖い。くれぐれも，これで，変な事を憶えないように。といっても，これも実際のアサシン団が麻薬を愛用しているという点に基づいただけで，その内容は実際の薬とはまったく異なっているので，ご安心を。なんたって，キャラクターが小さくなったりもするんだから・・・。そのほかにも存在する数々のアイテムも合わせると，その総計は150種以上にもなるというから驚きだ。



大急ぎで話してきた，この「XZR」。どんなゲームか少しでも解ってもらえたかな？ページの都合で具体的な事がなにも話せず申し訳ない。実物を目にしてもらえれば，今までにはない，革新的なゲームであることは解ってもらえると思う。とってつけたアクション，シナリオでお茶を濁した，今までの経験値上げARPGとは格段の差が見られるはずだ。〝アクション・ゲーム〟と〝RPG〟との理想的な連動システムを追及したこの「XZR」。果してこのゲームの本当に意味するところは何であろうか!?

このゲームは現代を照射したゲームである。中世と現代とでは，基本的に何も変わってないのではないか？現在に見られる〈支配階級〉対〈貧民層・原理主義者〉の争いとは，イスラム内〈正統派〉対〈異端派〉の争いであり，〈イラク〉対〈イラン〉の争いは〈セルジュク朝〉対〈ファーティマ朝〉の争いであり,〈米ソ２大国〉の侵略とは〈十字軍・蒙古軍〉の侵略であった。そしてテロを繰り返す各〈原理主義組織〉こそ，かつての〈アサシン〉そのものではないのか？

このゲームの主人公は決して〝正義〟ではない。その存在理由とは何なのか？それは，あなたが判断して下さい。このゲームの結末は，世界の未来を暗示しているのかもしれない。「XZR」が予言書となる日は近い！

(記)TORISAWA

RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

山口祐平のゲームデザインNOW

連載 8



質問箱の回答です

■広島県の田辺さん他数名の方から，パラメーターに関しての質問をいただきました。今回は，私達のパラメーターに対する考え方を書くことによって，解答のかわりとさせていただきたいと思います。

RPGを例にとってみると，登場人物に与えるパラメーターには，登場人物に個性を与えるためのものと，ゲームにリアリティーを与えるものとの２種類に分けられます。

登場人物に個性を与えるためのパラメーターとは，例えば，「お酒は好きか？」とか，「ゲームは好きか？」といったパラメーターです。こういったパラメーターは，複雑な設定をしても，ゲームに深みを与えて面白さが増す可能性が大きいでしょう。ですから，この様なパラメーターの設定は，使いこなせる範囲でなるべく複雑に設定するのが良いと思います。

一方，ゲームにリアリティーを与えるためのパラメーターとは，例えば「カルマ」とか，「そのキャラクターの善悪」とかです。こちらはかなりうまく設定してやらないと，プレイヤーの行動を制限するだけになってしまい，かえってゲームをつまらなくしてしまう可能性が常にあります。また複雑に設定しすぎると，プレイヤーにとって面倒くさいだけに成りがちです。

では，どのような点に気をつけて設定してやれば良いのでしょうか？

私達は，パラメーターの設定にあたって，

1．そのパラメーターが高く（低く）なった原因

2．その結果として得られる利益（被る不利益）

の二つを，プレイヤーにとって納得のいくものとする様に気をつけています。とはいえ，感じ方は人それぞれ違いますから，とても難しいところです。

担当　平手

では，皆さんのご質問をお待ちしております。

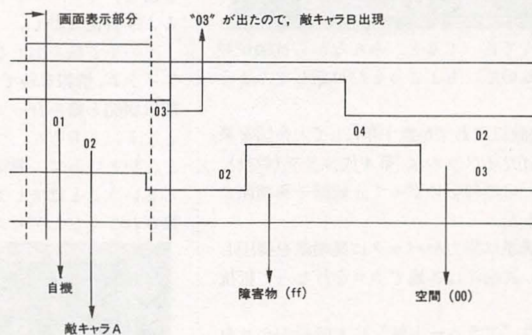
■和歌山県の脇村さんから，「シューティング・ゲームで，敵キャラをパターン出現させる方法を教えてください」との質問をいただきましたので，お答えいたします。

敵キャラをパターン出現させるには，敵キャラの数・種類・出現座標をデータにしておく必要があります。そして，それらのデータは，一般的にメモリー上の仮想マップに入れておきます。仮想マップとは，障害物・自機・敵などをデータとして入れておく，ACGプログラムには欠かせないものです。

下図のようなマップを仮想マップに入れるとします。まず障害物を〝ff〟として入れます。そして敵を出現させたいところに，それぞれのデータを入れます（例えば，敵Ａは〝02〟，敵Ｂは〝03〟，・・・・・・など）。あとは何もない空間ですので，〝00〟を入れておきます。また，ゲームがスタートしたときの自機の位置に〝01〟を入れておきます。

ゲーム・スタートの時や，画面をスクロールさせた時には，仮想マップの画面表示部分にあたる部分のデータを見ます。そして〝ff〟の所には障害物を置き，〝02〟から〝fe〟の所には敵キャラ出現ということで，画面にそれぞれの敵キャラを置きます。

自機や敵キャラを動かしたときには，仮想マップのデータを書き直します。そして自機のデータを書き入れようとした所が〝00〟以外だったり，障害物や敵のデータを書き入れようとした所が〝01〟だったときは，自機はやられたことになります（当たり判定）。



以上で，解答を終わります。

担当　田中

住所
〒177
東京都練馬区石神井町１－26－13
福本ビル３Ｆアーテック内
ランダムポスト質問箱宛

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。) この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン　ウォーレット		1個	1,200円
源平討魔伝　三種の神器		1個	950円
イシター　下じき		1枚	200円
		合計	2,350円

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み…… 5枚1組　350円
（1枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック………………… 2枚　240円
3～5枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。

通常払込料金 加入者負担　払込通知票　㊤表

口座番号 東京 5 51961　金額 ¥2700

加入者名 株式会社 電波新聞社

払込人住所氏名 (郵便番号 141) 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎

■読者整理番号 何も書かないで下さい

料金 払込み 特殊 円　備考　受付局日附印

各票の※印欄は払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

通常払込料金 加入者負担　払込票

口座番号 東京 5 51961　加入者名 株式会社 電波新聞社　金額 ¥2700

払込人住所氏名　備考　受付局日附印

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－定価 630円 〒100円　月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌　月刊 電気店　定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン　月刊 AudioVideo　定価 630円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌　月刊 マイコン　定価 530円 〒135円

わかる／動かせる／プログラムが組める雑誌　月刊 マイコンBASIC Magazine　定価 380円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌　月刊 OAパソコン BUSINESS PERSONAL COMPUTER　定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル　季刊 OA情報　定価1,800円 〒350円

マイクロプロセッサ/周辺LSI/デバイス活用技術総合誌　月刊 Computer Design　定価 800円 〒80円

＊郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

㊤裏　購読申込書　昭和　年　月　日

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

定期購読誌名	購読期間	送金額(送料当社負担)
＊新規 継続	年　号より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額(送料共)
		円
		円

フリガナ トウキョウト シナガワク デンパマチ　産業分類　所属又は職種

送付先住所 141-□□ 東京都品川区電波町1-11-15

フリガナ デンパ コタロウ　電話　年令　性別

送付先御氏名 電波 小太郎　03 (445) 6111　14才　男・女

通信欄

アウトラン　ウォーレット　1個　1.200円
源平討魔伝　三種の神器　1個　950円
イシター　下じき　1枚　200円
送料　350円　合計　2.700円

＊は○で囲んで下さい。

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)


マイケル君（ファミっ子大作戦に出演中）

TVフィルターFSⅡ 全国で大好評‼目が楽だ・目が疲れない！

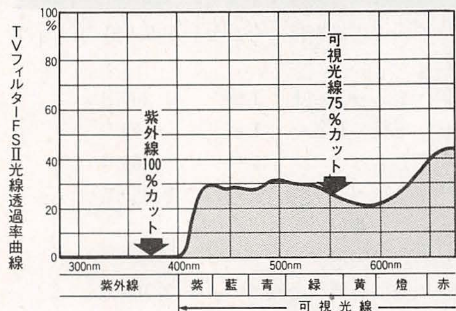
マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり‼テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

大好評！半額キャンペーン実施中‼

7日間無料使用OK！効果なければ返品自由‼





※画面上部にTVフィルターFSⅡを使用

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き！販売店募集中‼ お問合せは、06-303-4152まで

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSⅡ

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ！

材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で‼

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名（　）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
サンクレストJ・P・M係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
㈱サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日・日・祭日 午前10時〜午後6時
大阪 平日／午前9時〜午後7時
大阪 日・祭日／午前9時〜午後6時

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売 (KIC-045DX)

■価格 (KIC-045DX 完成品)
Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応 ……… ¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応 ………… ¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

●1P・2P同時プレイもOK! ●ジョイスティック2つのゲームもOK! 中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK!! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ! ハイスコアにチャレンジ!!

図解入り組み立てキットにチャレンジ!
★ただ今発売記念セール中!

君のお部屋はゲームコーナー!



★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2チャンネル)

■寸法…W450×D200×H100(㎜)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ● ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル) TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ● RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

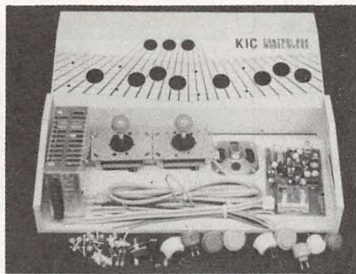
Ⓒ● 前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付
組立てキット ¥2,700 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる KIC-045組立てフルキット 〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう! 組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の **5000円引き**です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機 ¥10,000より (完動品、整備済)
USEDゲーム基板 ¥3,000より (完動品、配線図付)
★特価品取り揃えて格安販売中!!

◘ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります!

詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

企画・技術者 募集!!
高級優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

NEC PC-9801VX21

アクセス No.B0601

価格¥546,800 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21(処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可)	¥433,000
PC-KD854(0.39ミリ、14"カラーCRT)	¥89,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.75万×12回 標準価格¥546,800

¥3,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥4,800×36回	ボーナス 3.0万×6回

アクセス No.B0602

価格¥675,070 ➡ 超特価 ¥405,700

PC-9801VX21(処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可)	¥433,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥84,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥58,000
AP-500PC(10"24ドットカラー熱転写ハガキA4、B4可漢字プリンタ)	¥74,800
3M ブランクディスケット(5" 2HD*10枚)	¥24,000
A4カット紙(100枚)	¥470
電話帳電卓プレゼント(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証書付き(IPL保証書付)	¥0

¥2,200 ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥675,070

¥4,900×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥4,800×48回	ボーナス 3.0万×8回

夏のボーナス一括

システムはお手元へ

NEC PC-9801UV21

アクセス No.B0603

価格¥349,800 ➡ 超特価 ¥245,500

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥84,800
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥2,600 ×48回 ボーナス2.0万×8回 標準価格¥349,800

¥4,300×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥4,900×60回	ボーナス なし

WIDE 3倍

安心の3倍保証

こんなにかかる修理費用

プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

NEC PC-8801FA

アクセス No.B0604

価格¥300,200 ➡ 超特価 CALL!!

PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-KD854(0.39ミリ 14"カラーCRT)	¥89,800
YAKSA	¥7,800
信長の野望/全国	¥9,800
ハイドライドIII	¥7,800
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥17,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証書付き(IPL保証書付)	¥0

¥1,700 ×48回 ボーナス2.0万×8回 標準価格¥300,200

¥2,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥3,700×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0605

価格¥286,000 ➡ 超特価 CALL!!

PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,800 ×48回 ボーナス2.0万×8回 標準価格¥286,000

¥3,300×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥3,800×60回	ボーナス なし

50,000人もの人々が体感した安心感。
——信頼のIPLワイドサポート

NEC PC-8801MA

アクセス No.B0606

価格¥428,600 ➡ 超特価 CALL!!

PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-8801-17(ビデオアートボード65536表示スーパーインポーズ可)	¥49,800
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	¥15,000
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	¥14,000
PC-8872(マウス)	¥9,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
電話帳電卓プレゼント(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥2,000 ×72回 ボーナス2.0万×12回 標準価格¥428,600

¥3,400×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 2.2万×6回

アクセス No.B0607

価格¥315,400 ➡ 超特価 CALL!!

PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD854(0.39ミリ、14"カラーCRT)	¥89,800
信長の野望/全国	¥9,800
ソーサリアン	¥9,800
スーパー大戦略	¥8,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥2,100 ×48回 ボーナス2.0万×8回 標準価格¥315,400

¥3,700×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥2,900×60回	ボーナス 1.0万×10回

経済的な ステップアップクレジット

例えば、まず月々1000円からスタートして、2年後は3000円とステップアップが可能です。

JOYカードプレゼント

SHARP X68000

アクセス No.B0608

価格¥498,800 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-600C(65536同時発色、スーパーインポーズ、ステレオFM音源)	¥369,000
CZ-600D(4096色TV19モード多機能リモコン付)	¥129,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥3,100 ×60回 ボーナス2.0万×10回 標準価格¥498,800

¥6,000×36回	ボーナス 2.37万×6回
¥5,600×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0610

価格¥522,200 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-600C(65536同時発色、スーパーインポーズ、ステレオFM音源)	¥369,000
CZ-600D(4096色TV19モード多機能リモコン付)	¥129,800
スペース ハリアー	¥6,800
CZ-222AS(アルカノイド・リベンジ・オブ・ドー(ブロックゲーム))	¥7,800
ゼビウス JOY付(JOYスティック付)	¥8,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥3,600 ×60回 ボーナス2.0万×10回 標準価格¥522,200

¥5,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥6,100×72回	ボーナス なし

JOYカードプレゼント

SHARP X68000 ACE

アクセス No.B0609

価格¥439,600 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-601C(CPU68000、2Mバイト、65536同時発色)	¥319,800
CZ-601D(0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥4,000 ×60回 ボーナス2.0万×10回 標準価格¥439,600

¥5,000×48回	ボーナス 2.28万×8回
¥6,400×72回	ボーナス なし

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場「ハネムーン」/テレビ朝日土曜ワイド劇場「黒い仮面の美女」。「日時計館の美女」又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

超低金利 …… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、5月18日より6月18日までの期間に限らせていただきます。

Start Up!

好奇心応援!! IPLなら買える

1000円からのクレジット



安心の3倍保証

50,000人もの人々が体感した安心感。——信頼のIPLワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。 メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証と長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

こんなにかかる修理費用
プリンタヘッド交換￥29,500以上/98シリーズメインボード交換￥21,600以上/ドライブ交換￥13,200以上

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。 目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(￥9,800)をPC-98シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。 初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

比べてほしいから、ご紹介します。——さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。 まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円アップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスからのお支払いも大丈夫。夏・冬のボーナスどちらか一つをセレクト。ボーナス年一回だけもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長72回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。 追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●春のスタートアップキャンペーンを実施中.!! お買得感をじっくり比べて下さい。

Order Telephone

●本社 0467-24-7511　●大阪 06-311-2736
●銀 座 03-541-3058　●青 山 03-470-0061　●札 幌 011-621-1444
●仙 台 022-266-0531　●広 島 082-293-7881　●福 岡 092-481-2644
●商品管理部 納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡 0467-24-1154/●ご注文お問合せ 0467-24-1154/●メンテナンス部 ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応 0467-24-0453
●FAX ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに 0467-24-0561　●下取りホットライン 0467-24-2040
本社：〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル　電話受付：AM10：00〜PM8：00 水曜日定休
商品管理部：〒248 鎌倉市雪ノ下3-4-2　電話受付：AM10：00〜PM8：00 水曜日定休

SHARP X68000 ACE HD

JOYカードプレゼント

アクセス No.B0611
価格￥568,800 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	￥399,800
BZ-611D(31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	￥145,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	￥24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥0

標準価格￥568,800
¥4,700 ×72回 ボーナス2.0万×12回

￥5,000×60回	ボーナス 2.5万×10回
￥10,000×36回	ボーナス 2.5万×6回

SHARP X1 twin

JOYカードプレゼント

アクセス No.B0612
価格￥214,800 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-830CBK(X1twin)	￥99,800
CZ-830D(14"カラー、ビデオ入力端子付きRGB、A/D対応)	￥98,000
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	￥17,000

標準価格￥214,800
¥3,700 ×24回 ボーナス2.0万×4回

￥4,800×36回	ボーナス なし
￥3.100×60回	ボーナス なし

FUJITSU FM77AV40EX

アクセス No.B0613
価格￥275,800 ➡ 超特価 CALL!!

FM-77AV40EX(26万色同時表示、高速漢字変換、グラフィック機能強化)	￥168,000
FM-DPC231D(15" カラーCRTディスプレイ)	￥89,800
3Mブランクディスケット(3.5"2DD*10枚)	￥18,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥0

標準価格￥275,800
¥2,000 ×60回 ボーナス1.0万×10回

￥2,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
￥4,500×48回	ボーナス なし

アクセス No.B0614
価格￥331,400 ➡ 超特価 CALL!!

FM-77AV40EX(26万色同時表示、高速漢字変換、グラフィック機能強化)	￥168,000
FMTV-154(15"4000文字 音声多重)	￥138,000
信長の野望(光栄 5"2HD)	￥7,800
マイトアンドマジック	￥9,800
マンハッタン・レクイエム	￥7,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥0

標準価格￥331,400
¥1,200 ×60回 ボーナス2.0万×10回

￥3,700×36回	ボーナス 2.0万×6回
￥5,400×48回	ボーナス なし

FUJITSU 衛星放送受信システム

アクセス No.B0615
価格￥171,800 ➡ 超特価 CALL!!

BST-150(衛星放送チューナー、レベルチェック端子付、4cmの薄型)	￥72,000
BSA-45D(衛星放送用45cmパラボラアンテナ、室内用)	￥99,800

標準価格￥171,800
¥2,700 ×24回 ボーナス2.0万×4回

￥3,200×48回	ボーナス なし
￥4,200×36回	ボーナス なし



スタートアッププレゼント

実施5/18(WED)〜6/18(SAT)

Chance 1　期間中、システムお買い上げの方、先着200名様に、電話帳電卓をプレゼント。(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

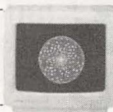
Chance 2　期間中、シャープ製品をお買上げの方全員にCZ-8NJ1(ジョイカード)をプレゼント。

日曜・祭日・指定日配送OK！　輸送上のトラブルにも対応　お申し込みはナンバーでお願いします。

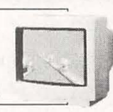
価値あるアイビット、春のダイナミ

低価格でご奉仕！品揃えが豊富なディスプレイ&TV

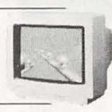
●シャープ CU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥49,800



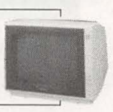
●シャープ CU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥84,800→特価¥67,800



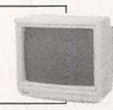
●シャープ CU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥54,800



●シャープ CU-14DI
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,000→特価¥59,800



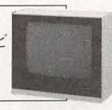
●シャープ CU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→特価¥29,800



●シャープ CZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000



●シャープ CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800



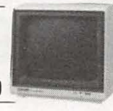
●シャープ CZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→特価¥69,800



●シャープ CZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800



●シャープ MD-12PI
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



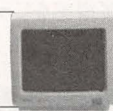
●シャープ MD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



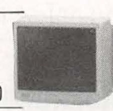
●シャープ MD-9PI
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800



●シャープ MZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800



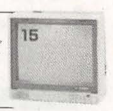
●シャープ MZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000



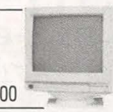
●シャープ MZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000



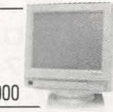
●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→特価¥78,000



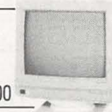
●NEC PC-TV451
15型カラーディスプレイTV
(2000/デジ・アナRGB)
¥168,000→特価¥134,000



●NEC PC-TV452
15型カラーディスプレイTV
(2000/デジ・アナRBG)
¥128,000→特価¥102,000



●NEC PC-TV453N
15型カラーディスプレイTV
(2000/デジ・アナRGB)
¥138,000→特価¥110,000



●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500



●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥49,800



●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000

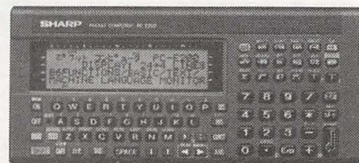


●富士通ゼネラルDM-405
14インチカラーディスプレイ
(2000/アナRGB/MSXII対応)
¥67,800→特価¥36,000



ポケコンが大特価 多種多彩!!

ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます

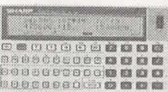


- ●PC-E200…………¥22,000⇨¥17,800
- パソコン接続ケーブル
- ●CE-T800…………¥12,800⇨¥11,800
- ●PC-E500…………¥28,800⇨¥24,800
- ●CE-150……………¥49,800⇨¥10,000
- ●CE-161……………¥50,000⇨¥10,000
- ●CE-158……………¥39,800⇨¥31,300
- ●CE-159……………¥35,000⇨¥6,500



よくわかるマンガ入門書「ポケコンまんが塾」つき。

親しみやすい手軽な入門機。
●PC-1246DB…………¥7,900⇨¥5,400
実務に威力を発揮する10KバイトRAM
●PC-1248DB…………¥11,000⇨¥9,000



BASICを知らなくても使える！
ビジネスシミュレーションソフト内蔵(ハードカバーつき)
●PC-1262…………¥24,800⇨¥19,600



有効桁20桁の倍精度BASIC採用。
使いやすい折りたたみタイプ。
8.4KバイトRAM本体内蔵。
※拡張RAMカード(オプション)

●PC-1280
¥24,800⇨¥21,800
●CE-120P
¥24,800⇨¥21,800
(PC-1280用一体型プリンタ)

●CE-130T…………¥17,800⇨¥14,200
(PC-1360/1360K/1475/1425/2500S/用RS-232Cコンバータ)
※CE-158、130T又はPC-1600Kお買い上げの方にポケコン通信ガイドブックプレゼント。

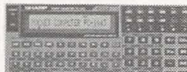


漢字対応・大容量・通信機能カラープロッタプリンタやフロッピーとの一体化も可能。

(ソフトケースつき)
●PC-1600K…………¥69,800⇨¥59,800
4色カラープロッタプリンタ
●CE-1600P…………¥69,800⇨¥59,800
ポケットディスクドライブ(2.5インチ)
●CE-1600F…………¥39,800⇨¥31,300
ポケットディスク(10枚1組)
●CE-1650F…………¥9,800⇨¥8,800
プログラムモジュール(32KバイトRAM)
●CE-1600M…………¥32,000⇨¥22,000



文節変換もできる。
(PC-1360Kのみ)
待望の漢字対応機。RAMカードで大容量を実現。
※8KバイトRAMカードCE-212M〈1枚〉標準装備。
拡張RAMカード(オプション)
●PC-1360(カナ対応)……¥29,800⇨¥19,800
●PC-1360K(漢字対応)・¥36,800⇨¥32,800
●PC-2500S…………¥85,000⇨¥48,400



アセンブラに便利な論理演算機能装備。
8.2KバイトRAM標準実装。
●PC-1425…………¥26,800⇨¥21,400
CASL突破のための受験対応機。(ハードカバーつき)
●PC-1445…………¥17,800⇨¥14,200
●PC-1475…………¥26,800⇨¥19,800

ックセール!





●X68000ACE(CZ-601C)
本体+CZ-600D ㊣¥449,600

初　回	2回目以降
¥17,400	¥17,200×23回
¥14,000	¥12,000×35回



●X68000ACE HD(CZ-611C)
本体+CZ-600D ㊣¥529,600

初　回	2回目以降
¥22,400	¥21,600×23回
¥17,100	¥15,100×35回

●X68000(CZ-600C)
本体+CZ-600D+キルト台 ㊣¥504,600

初　回	2回目以降
¥17,400	¥17,200×23回
¥14,000	¥12,000×35回

全てのセットにプレゼント!!
モデムユニット
CZ-8TM1

ボーナス併用
払もあります。



●X1TurboZ(CZ-880C)

〈Aセット〉
本体+CU-14BD+チルト台 ㊣¥282,800

初　回	2回目以降
¥ 8,400	¥ 8,100×23回
¥ 8,600	¥ 5,600×35回

〈Bセット〉
本体+CZ-600D ㊣¥347,000

初　回	2回目以降
¥10,540	¥ 9,700×23回
¥ 7,520	¥ 6,800×35回



●X1G(CZ-822C)

〈Cセット〉
本体+CU-14GE+台 ㊣¥199,100

初　回	2回目以降
¥ 5,240	¥ 4,800×23回
¥ 6,020	¥ 3,300×35回

〈Dセット〉
本体+CZ-820D ㊣¥197,800

初　回	2回目以降
¥ 5,064	¥ 4,900×23回
¥ 4,752	¥ 3,400×35回

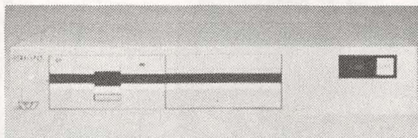


●X1Twin(CZ-830C)

〈Eセット〉
本体+CZ-820D ㊣¥179,600

初　回	2回目以降
¥ 5,600	¥ 5,400×23回
¥ 6,900	¥ 3,700×35回

●コンパクトフロッピーディスク(2D)
X1シリーズ全機種使用可!
CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**
(ケーブル付)
◎8W301(DISK BASIC)、8B01(I/Fカード)、300F(3インチFD)
……………………3点セットで¥101,600→**¥20,000**
(MZ-2000/2200/80B/1500/700を300FにつなぐI/Fカード)
……………………………………**¥18,000**
◎3インチディスク(5枚)……………………¥2,400
◎3インチゲームソフト(7枚)………………¥3,500
■増設ドライブCZ-31F………………¥7,500



手軽にイメージデータを作成!
ハンディ・COPY KIT
(MZ-2800シリーズ)¥49,800→**¥44,800**

本体も超特価

●シャープCZ-811C……………¥89,800⇨¥34,800
●シャープCZ-803C……………¥119,800⇨¥29,800
●シャープCZ-820C……………¥69,800⇨¥39,800
●シャープCZ-822C……………¥118,000⇨¥69,800
●シャープCZ-880C(X1シリーズ下取りの場合)¥218,000⇨¥100,000
●MZ-2861(チャートUP付)……………¥383,000⇨¥245,000
●シャープMZ-2200……………¥128,000⇨¥28,000
●シャープMZ-2861「MZ書院」…下取り(MZ-2000)実施中! ¥195,000
●シャープMZ-3500/MZ-6541……………大特価
●シャープMZ-5521……………¥388,000⇨¥65,000
●富士通FMAV20-2……………¥168,000⇨¥89,800
※FM AV-2用マウスセット(MB22436)……………¥33,000→¥15,000
●PC-9801VX4……………¥658,000⇨¥385,000

MZ、CZの拡張機器ならおまかせ下さい。

※16ビットボード・キット・漢字ROMなし……………超特価¥10,000
●MZ-8BC04(GPIBケーブル)……………¥18,000→¥ 8,000
●MZ-8BI04(GPIBインターフェイス)……………¥45,000→¥18,000
●MZ-1M08(ボイスボード)……………¥10,000→¥ 6,000
●MZ-1X03(MZ-1500/700用ジョイスティック)……¥3,800→¥ 2,000
●MZ-1X19(モデムホーン)……………¥99,800→¥55,800
●MZ-1R09(5500用VRAM)……………¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……………¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)……………¥80,000→¥40,000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……………¥40,000→¥24,000
●MZ-1R18(1500用RAMファイル代品)……………¥18,000→¥12,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……………¥35,000→¥15,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……………¥22,000→¥10,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……………¥35,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……………¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……………¥13,000→¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……………¥32,000→¥10,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)……………¥34,800→¥28,000
●MZ-1P10(漢字プリンタ)……………¥245,000→¥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79,800→¥39,800
●MZ-1P27(水平プリンタ)……………¥268,000→¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)……………¥148,000→¥118,000
●MZ-1P29(132桁プリンタ)……………¥168,000→¥134,000
●MZ-1X29(光学マウス)……………¥13,800→¥11,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……………¥17,800→¥ 9,800
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……………¥19,800→¥16,800
●CZ-1F07(インタフェイスケーブル付)……………¥158,000→¥95,000
●CZ-8TM1(モデムユニット)……………¥29,800→¥ 9,800
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……………¥49,800→¥39,800
●VM12モデム……………¥39,800→¥33,800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……………¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……………¥49,800→¥34,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし¥30,000
●CZ-6BE1(X68000用1M RAMボード)……………¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……………¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……………¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……………¥25,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……………¥34,800→¥22,000
●CZ-8EM(320KB X1用増設RAMボード)……………¥88,000→¥22,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)……………¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……………¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……………¥79,800→¥55,000
●CZ-8PK2(漢字プリンタ)……………¥134,800→¥39,800
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……………¥129,000→¥69,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……………¥158,000→¥89,800
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……………¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)……………¥25,000
●CZ-8PD3(プリンタ)……………¥59,800→¥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8BF1(FDインターフェイス)……………¥14,800→¥12,300
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……………¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1(カラーイメージボード)……………¥39,800→¥19,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……………¥39,800→¥32,000
●CZ-8BK2(漢字ROM)……………¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……………¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……………¥ 6,800→¥ 5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……………¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……………¥24,800→¥19,500
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……………¥14,800→¥ 4,000
●CZ-8NJ1(ジョイカード)……………¥ 1,700→¥ 1,500
●CZ-8NS1(イメージスキャナー)……………¥188,000→¥158,000
●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……………¥39,800→¥33,800
●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……………¥18,800→¥16,000
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……………¥ 4,800
●JX-100(A6カラースキャナー)……………¥89,800→¥76,300
●JX-200(A4カラースキャナー)……………¥198,000→¥168,000
●IO730(132桁カラーインクジェットプリンタ)……¥230,000→¥195,000
●NM-9300S(80桁/NECプリンタ)……………¥253,000→¥68,000

※X1シリーズ中古プライスリストさし上げます。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで ―― 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。 全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001~3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間:10:00~19:00
●電話受付20:00迄可
●休日:日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

CPU本体 ハード大特価

NEC
PC-9801VX21
定価￥433,000
限定 ￥246,800

エプソン
PC-286V-STD
定価￥298,000
限定 ￥208,000

NEC
PC-8801FA
定価￥168,000
￥114,000

アイ・ツー 創業祭
名古屋店オープン

40%～20%OFFビジネスソフト大特価

ワープロ 新一太郎 定価￥58,000 (5'2HD版)

グラフィック 花子 (5'2HD版) 定価￥58,000

ワープロ 新「松」 (5'2HD版) 定価￥58,000

33%off 各￥38,800

ロータス1-2-3 (5'2HD版) 定価￥98,000
35%off ￥63,800

売り切れご免 半額
統合型 スーパーカルク3 3.5'HD・5'2HD 定価￥78,000
￥39,000

統合型 VP・PLANNER 定価￥32,000
41%off ￥18,800

財務・給与
TOP財務会計エキスパート 定価￥200,000
TOP給与計算エキスパート 定価￥200,000
42%off 各￥114,800

限・定・激・安

本体

●NEC PC-8801MA	定価¥198,000	¥138,500
●NEC PC-88VA2	定価¥298,000	¥212,800
●エプソン PC-286U-STD	定価¥248,000	¥173,800
●シャープX-68000ACE HD GY/BK +CZ-601D GY/BK	定価¥399,800 定価¥119,800	お問い合せ下さい

ディスプレイ

●NEC PC-KD855	定価¥69,800	¥46,800
●NEC PC-KD854	定価¥89,800	¥52,000
●NEC PC-KD853	定価¥118,000	¥75,000
●NEC PC-TV453N	定価¥138,000	¥87,000
●シャープ CU-14AD 0.31mm 4050文字	定価¥84,800	お問い合せ下さい

プリンター

●NEC PC-PR201H2	定価¥245,000	¥153,000
●NEC PC-PR201TH	定価¥145,000	¥98,800
●NEC PC-PR101TL2	定価¥83,800	¥58,800
●NEC PC-PR201F2	定価¥158,000	¥96,800

プリンター

●エプソン VP-1000 PCセット	定価¥154,000	¥109,800
●エプソン VP-800 PCセット	定価¥124,000	¥87,800
●ブラザー M-1724P (136ケタ ドットプリンター) ケーブルサービス	定価¥148,000	¥72,800
●スター精密 AR-2415	定価¥144,000	¥66,800

ワープロ

●NEC 文豪mini 7H	定価¥198,000	¥129,800
●シャープ WD-520H	定価¥148,000	お問い合せ下さい
●Canon α-200	定価¥168,000	¥114,000
●富士通 OASYS Lite FROM10	定価¥128,000	大好評
●プラス ワードランナー (ハンディーワープロ)	定価¥19,800	大好評

ハードディスク

●エプソン HDD-20S (インターフェース・ケーブル付)	定価¥198,000	¥119,800
●アイテック ITH-520N (インターフェース・ケーブル付)	定価¥99,800	¥89,800
●アイテック ITH-540HS (インターフェース・ケーブル付)	定価¥188,000	お問い合せ下さい
●ICM MC-20 (インターフェース・ケーブル付)	定価¥125,000	¥108,000

この価格は4月20日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。
又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。ぜひ、お問い合せ下さい。

●その他、増設RAMボード、モデムなど
周辺機器激安品、多数あり、御相談ください。

24時間 テレフォンサービス 06-633-7168

開催中!! 5/1~31

次頁へ▶

早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。
すべて新品、メーカー保証付!

ワープロソフト

■PC-9801	ロータス4word	定価¥25,000	¥18,800
■PC-9801	コーカラアートV2	定価¥40,000	¥29,800
■PC-9801	Queen-Ⅱ	定価¥72,000	¥53,800
■PC-9801	IDOQ	定価¥24,800	¥19,800
■PC-98LT	サスケLT V2	定価¥45,000	¥33,800
■PC-8801	P1	定価¥40,000	¥25,800
■PC-8801	将軍2	定価¥34,800	¥24,800
■MSX	MSX-Write	定価¥19,800	¥15,800

スプレットシート

■PC-9801	マルチプラン	定価¥68,000	¥49,800
■PC-9801	マルチプラン実務フォーム集	定価¥29,800	¥22,800
■PC-9801	ロータス1.23実務フォーム集	定価¥29,800	¥22,800
■PC-9801	チャートUP	定価¥55,000	¥42,000
■PC-8801	ユーカラチャート	定価¥24,000	¥18,000
■X1	マルチプラン	定価¥49,800	TELにて
■MSX	MSX-PLAN	定価¥9,800	¥8,280

データベース

■PC-9801	d-BASEⅢ plus V1.0J	定価¥268,000	¥198,000
■PC-9801	R BASE システムV	定価¥240,000	¥180,000
■PC-9801	R BASE トライアルパック	定価¥9,000	¥8,000
■PC-9801	informix-SQL	定価¥268,000	¥214,000
■PC-9801	桐	定価¥98,000	¥68,600
■PC-9801	創文α	定価¥62,000	¥49,000
■PC-9801	Let's アイリス	定価¥38,000	¥28,900
■PC-9801	隼 データエクスプレス V3.0	定価¥39,800	¥29,800
■PC-9801	The CARD2	定価¥40,000	¥29,800
■PC-88VA	データボックス	定価¥40,000	¥30,000
■PC-9801	毛筆クリップ	定価¥32,000	¥24,000
■PC-8801	88CARD	定価¥28,000	¥21,000
■PC-8801	JETカードベア	定価¥26,000	¥19,500

グラフィック CAD

■PC-9801	CANDY3	定価¥50,000	¥40,000
■PC-9801	IP	定価¥45,000	¥36,000
■PC-9801	アートV	定価¥32,000	¥24,800
■PC-9801	まっぷっぷ	定価¥12,800	¥10,000
■PC-9801	GrapeⅡ	定価¥45,000	¥32,800
■PC-9801	PIX SPOT	定価¥250,000	¥200,000
■PC-9801	PE-CADⅡプラス	定価¥200,000	¥160,000
■MSX2	ピクセル3	定価¥6,800	¥5,480

通信

■PC-9801	まいと〜く	定価¥28,000	¥22,400
■PC-9801	JETターミナル	定価¥9,800	¥7,800
■PC-8801	88term	定価¥12,800	¥9,800
■X1	ネットワークJr.Ⅱ	定価¥19,800	¥15,800

統合型ソフト

■PC-9801	ナレッジマン 2	定価¥220,000	TELにて
■PC-9801	日本語GEM	定価¥80,000	¥64,000
■PC-9801	グランドマップ	定価¥220,000	¥176,000

株価分析ソフト

■PC-9801	ビッグなかぶぬし ワイド	定価¥220,000	¥168,000
■PC-9801	らくらく兜町	定価¥30,000	¥24,000
■PC-9801	株価分析 名人	定価¥240,000	TELにて
■PC-9801	ZチャートⅡ 株価分析	定価¥85,000	¥65,500
■PC-98LT	リッチなかぶぬし ライト	定価¥98,000	¥73,800
■PC-8801	株価分析ソフト も〜かる	定価¥39,800	¥29,800
■PC-8801	リッチなかぶぬし ワイド	定価¥140,000	¥108,000

業務ソフト

■PC-9801	二代目大番頭 (文節変換)	定価¥200,000	¥148,000
■PC-9801	大福帳(文節変換)	定価¥78,000	¥58,000
■PC-9801	給与計算パートナー	定価¥150,000	¥112,800
■PC-9801	記帳面	定価¥59,800	TELにて
■PC-9801	TOP販売管理 エキスパートBタイプ	定価¥200,000	¥150,000
■PC-9801	PCA 商魂Ⅲ	定価¥120,000	¥90,000
■PC-9801	PCA 商管Ⅲ	定価¥120,000	¥90,000
■PC-9801	Theパソコン会計 (個人編)システムB	定価¥128,000	¥99,800
■PC-9801	PCA Theパソコン会計 (企業編)システムC	定価¥198,000	¥148,000
■PC-9801	青色申告 弥生	定価¥80,000	¥59,000
■PC-9801	繁盛のすすめVer.Ⅱ (要MS DOS V3.1)	定価¥180,000	TELにて
■PC-9801	記帳MAN Great でーたべーす	定価¥150,000	TELにて
■PC-9801	テクニカルソフト 部長シリーズ	?%off	TELにて

その他

■PC-9801	英日ほんやくソフト ハリスⅡ世	定価¥58,000	¥47,800
■PC-9801	チャレンジ The MS-DOS	定価¥12,000	¥9,800
■PC-9801	アスキーコースウエアシリーズ		25%off
■PC-9801	プレリュード	定価¥110,000	¥88,000
■PC-9801	らくらく家計簿とまと	定価¥9,800	¥7,840
■PC-8801	手書き連合	定価¥15,000	¥11,000
■PC-9801	ストライカー		20%off
■PC-9801	家庭の整理箱	定価¥9,800	¥6,980

顧客管理

■PC-9801	毅満フリースタイル 筆文字	定価¥86,000	¥59,800
■PC-9801	ウルトラ住所録 (ハードディスク対応版)	定価¥59,800	¥44,800
■PC-8801	住所専科88	定価¥28,000	¥22,400

超特価目玉品
●X1シリーズ テープ版 ソフトウェアパック(6種類)
定価¥15,800 ¥980

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイツー
大阪本社 〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012代
名古屋店 〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-251-0098代
東京店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-3539代

創業祭 超目玉●セット●

①PC-9801VX21
シャープ CU-14AD
ブラザー M-1024Ⅱ P/X
プリンターケーブル
一太郎
43%OFF
定価合計￥679,100
創業祭記念特価
￥389,800

②PC-8801FA
サンヨーCMT-147L
スター TR-24CL
プリンターケーブル
38%OFF
定価合計￥316,100
創業祭記念特価
￥195,800

③ PC-88VA²
サンヨー
CMT-147H
30%OFF
定価合計￥382,800
創業祭記念特価
￥286,000

④PC-286V-STD
CU-14AD
VP-1000PC
一太郎
ロータス1-2-3
33%OFF
定価合計￥692,800
創業祭記念特価
￥469,800

●毎週・毎週の超特価●

期間	商品	定価・アイ・ツー特価	今週のみ
5/8～5/15	ビクターGDV-140	定価￥128,000 アイ・ツー特価 ￥69,800	￥65,000
	3M5′2D	アイ・ツー特価 ￥114	￥100(お1人様4箱まで)
5/15～5/22	NEC PC-PR201TH＋201T-15	定価 ￥145,000 ＋￥10,000	￥97,800
	PC-98シリーズ用マウス	定価￥6,800	￥2,980
5/22～5/29	アクセルFDC-54	定価￥99,800	￥54,000
	クリーニングディスク 3.5インチ/5インチ	定価￥2,500	￥830
5/29～6/4	メルコ、増設RAMボード 各種		原価奉仕
	PC-98シリーズ用音源ボード	定価￥22,000	￥11,800

アイ・ツー 創業祭
名古屋店オープン

ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また、対応機種により割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

ソフト名・機種		定価	特価
パロディウス	MSX	￥5,800	￥4,640
ソーサリアン	98シリーズ	￥9,800	￥7,350
太平洋の嵐	PC-9801, PC-88VA	￥12,800	￥10,240
イースⅡ	88SR以降	￥7,800	￥5,850
信長の野望 全国版	PC-9801, 8801 FM-7/77, X1 MSX, MSX2	￥9,800	￥7,840
維新の嵐	98シリーズ	￥9,800(予)	TELにて
ミュージアム・サウンドボードⅡ	PC-8801 SR以降	￥12,800	TELにて
ロードオブウォーズ	98シリーズ	￥8,500	￥6,800
ティル・ナ・ノーグ	PC-9801 PC-98XL	￥9,500	￥7,600
バトルゴリラ	88SR以降	￥7,800	￥5,850
めぞん一刻 完結編	88シリーズ 98シリーズ	￥7,800	￥5,850
麻雀大会	98シリーズ	￥9,800	￥7,350
司政官	98シリーズ	￥7,800	￥6,240
スーパー大戦略	PC-8801SR以降 88VA(V2モード専用)	￥8,000	￥6,400
源平討魔伝	X68000	￥7,800	￥6,240
ハイデッガー	88SRシリーズ 98シリーズ	￥7,800	￥6,240
ファンタジーⅢ ニカデマスの怒り	PC-9800, 8800, FM, X1	￥9,800(予)	TELにて
プラジェータ マルスへの挑戦	XI turbo/Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ PC-88SRシリーズ	￥7,800	￥6,240
ベトナム1968	PC-98シリーズ	￥9,800	￥7,840
SA・ZI・RI	PC-8801SRシリーズ XIターボシリーズ	￥7,800	￥5,850
グランドマスター	PC-9801シリーズ X-68000	￥9,800	￥7,840
ヨトゥーン	PC-8801SR以降 (PC-9801シリーズ XIシリーズ・MSXZ)	￥7,800	￥6,240
YAKSA 外伝シリーズ	PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ FM-77AV	￥4,800	￥4,000
シルバーゴースト	PC-88SR以降	￥7,800	?

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
⑤				
	送料			
	合計金額			

キリトリセン

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。
※料金はおつりのない様お願いします。
なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。

マクセル		住友3M		ノーブランド	
5'2HD	¥155	5'2HD	¥145	5'2HD	¥68
5'2D	¥114	5'2D	¥114	3.5'2HD	¥290
5'2DD	¥155	5'2DD	¥145	3.5'2DD	¥130
3.5'2HD	¥580	3.5'2HD	¥450		
3.5'2DD	¥350	3.5'2DD	¥320		

フロッピーディスクの価格は全て一枚の価格です。

●JAM ビニールケース入 一流メーカー品 5'2D(10枚入)¥480

中古パソコン、ワープロ、一例

- ●PC-9801F2 —— 定価¥398,000 ¥80,000より
- ●PC-8801mkIISR— 定価¥258,000 ¥78,000より
- ●PC-8801mkIIMH— 定価¥198,000 ¥88,000より
- ●シャープWD-610— 定価¥298,000 ¥98,000より

㊟広告価格は4月15日時点での当社販売価格です。中古パソコン・ワープロは、在庫、販売価格は随時変わりますので、前もって電話にて御確認下さい。なお、品切れの場合、希望機種・御予算をお知らせ下さい。御予約承ります。

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ ディスクシステム用

親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に解析が出来るぞ!

ファミコンDISKゲームの大解析!

買ったソフトを解析せずに遊ぶなんてダサイ!

ディスク版スーパーマリオの944B番地からの4バイトは前進速度テーター。これを全て2倍にすると……速い速い……ターボマリオとなってファイアーボール、蹴とばしたカメさえ追い越すぞ。
他にも、超ロングジャンプ、いきなり256W、いきなり100人マリオ、こんな夢のある改造かトンカチエディターさえあれば簡単に出来る。しかも、オリジナルの面データーを内蔵していて、別の世界の超難解マリオも楽しめる。
マリオ以外でも機械語の逆アセンブル表示が出来て変更出来るから、機械語の勉強にも最適。自分の気に入ったソフトをとことん解析しよう。

R・P・Gより面白い

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に
1.ゲーム改造例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2.抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3.トンカチ改造コンテストの応募資格

ファミリーコンピュータソフトウェアコンテスト エントリー作品

■ディスク版
■ファミリーコンピュータディスクシステム用
■豪華マニュアル付（ファミリーコンピュータの詳しい解説 ゲームの解析法イロイロ 6502機械語初心者講座）

「トンカチニュース」第2弾 発売中

定価¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

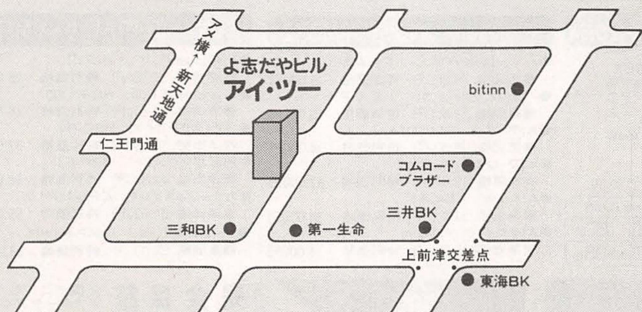
■お求め方法 有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

開催中!! 5/1~31

★名古屋店オープン★

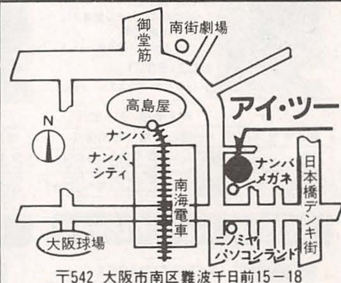
オープンセール開催中

掘出物いっぱい!ぜひご来店下さい



〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル TEL052-251-0098 FAX 052-263-1198

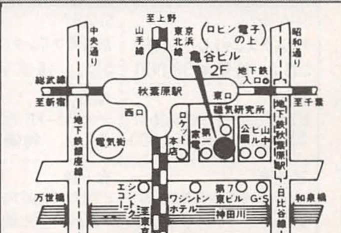
大阪本社 ■営業時間 AM11:00~PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18

通販窓口
大阪 06-632-0012(代)
名古屋 052-251-0098(代)
東京 03-258-3539(代)

東京支店 ■営業時間 AM10:00~PM7:30



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

年中無休



Information & Interface
株式会社アイ・ツー

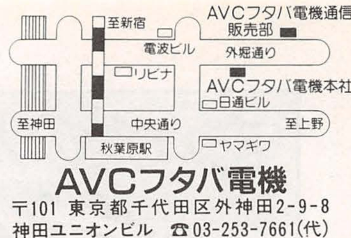
大阪本社/〒542 大阪市南区難波千日前15-18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店/〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-251-0098(代)
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-3539(代)

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 24年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO・VIDEO・COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

X1F model 10set

限定5set

CZ-811……¥ 89,800
CU-14G……¥ 49,800
合 計……¥139,600

早くしないとなくなるよ!
大特価 ¥59,600
お支払例 初¥10,772+¥10,600×5回
初¥ 5,656+¥ 5,500×11回

今すぐ もよりの電話から	
札 幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙 台 022-264-3704	大 阪 06-311-3931
新 潟 0252-75-4175	広 島 082-295-6873
	福 岡 092-481-2494

NEC PC-8801MA
連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。
PC-8801MA ¥198,000
PC-KD863S ¥118,000
合計………¥316,000
特価 ¥238,000
お支払例 初¥11,620+¥ 8,100×35回
初¥ 8,600+¥ 6,400×47回

NEC PC-8801FA
5inch FDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。
PC-8801FA·¥168,000
PC-KD854··¥ 89,800
合計………¥257,800
特価 ¥188,000
お支払例 初¥ 9,120+¥ 6,400×35回
初¥ 9,400+¥ 5,000×47回

NEC PC-88VA2
デジタルサンプリング機能、アニメフレーマーを標準搭載、88シリーズの資産を継承。
PC-88VA2··¥298,000
CU-14A4(SHARP)¥ 89,800
合計………¥387,800
特価 ¥279,000
お支払例 初¥ 9,960+¥ 9,600×35回
初¥10,200+¥ 7,500×47回

SHARP X1 turbo Z
名機X1turbo Zが更に安くなったぞ!
2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。
CZ-880C····¥218,000
CZ-880D····¥109,800
合計………¥327,800
特価 ¥1?8,000
お支払例 初¥ 9,120+¥ 6,400×35回
初¥ 9,400+¥ 5,000×47回

富士通 FM77AV20EX
4096色同時発色が可能、究極のコストパフォーマンスを追求、それでもAVは実力アップ!
FM77AV20EX···¥128,000
FMTV-152··¥ 89,800
合計………¥217,800
特価 ¥148,000
お支払例 初¥ 8,520+¥ 5,000×35回
初¥ 4,400+¥ 4,000×47回

富士通 FM77AV40EX
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。
FM-77AV40EX·¥168,000
FMDPC231··¥ 89,800
合計………¥257,800
特価 ¥190,000
お支払例 初¥ 8,100+¥ 6,500×35回
初¥ 7,300+¥ 5,100×47回

SHARP X68000 ACE
当社はX68000の認定代理店です。
20MB HDDを内蔵しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!
CZ-611C····¥399,800
CZ-601D····¥119,800
合計………¥519,600
特価 ¥???
激 安…電話でお問い合せ下さい。

パソコンテレビ X1G
X1G model 30set
お待たせ!やっと自信の価格でX1Gを御紹介できます。
CZ-822C····¥118,000
CZ-820D····¥ 79,800
合計………¥197,800
特価 ¥1?9,800
お支払例 初¥ 6,652+¥ 3,700×35回
初¥ 6,440+¥ 2,900×47回

EPSON PC-286V(STD)
10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用!1M/640KB5"FDDを2基搭載、HDD(20M)も内蔵可。
PC-286V(STD)·¥298,000
PC-286CD··¥118,000
合計………¥416,000
特価 ¥2?2,000
お支払例 初¥12,080+¥10,000×35回
初¥ 8,300+¥ 7,900×47回

EPSON PC-286L
ラップトップ初の98UVソフト互換、世界初のNTN型白液晶ディスプレイを搭載。
PC-286L(STD-N)
合計………¥348,000
特価 ¥??8,000
お支払例 初¥12,520+¥10,200×35回
初¥11,400+¥ 8,000×47回

SHARP X1 twin
HEシステムを搭載、最上級ゲーム機とパソコンが合体。
CZ-830C····¥ 99,800
CZ-830D····¥ 98,000
合計………¥197,800
特価 ¥1?0,000
お支払例 初¥ 7,500+¥ 5,100×35回
初¥ 7,000+¥ 4,000×47回

SHARP X1 turbo ZII
NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!
CZ-881C····¥179,800
CZ-880D····¥109,800
合計………¥289,600
特価 ¥2?3,000
お支払例 初¥10,520+¥ 7,600×35回
初¥ 7,900+¥ 6,000×47回

EPSON PC-286U(STD)
1M/640KB3.5"FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。
PC-286U(STD)¥248,000
PC-286CD··¥118,000
合計………¥366,000
特価 ¥2?2,000
お支払例 初¥11,480+¥ 8,600×35回
初¥ 8,000+¥ 6,800×47回

NEC PC-9801LV21
バックライト付八階調LCD装備、約6000種のソフトが使える、待望のラップトップだ。
PC-9801LV21
合計………¥345,000
特価 ¥278,000
お支払例 初¥12,220+¥ 9,500×35回
初¥ 8,900+¥ 7,500×47回

NEC PC-9801VX21
処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。
PC-9801VX21·¥433,000
CU-14AD(SHARP)¥ 84,800
合計………¥517,800
特価 ¥320,000
お支払例 初¥11,800+¥11,000×35回
初¥11,800+¥ 8,600×47回

NEC PC-9801UVII
新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。
PC-9801UVII ¥265,000
CU-14AD(SHARP)¥ 84,800
合計………¥349,800
特価 ¥265,000
お支払例 初¥10,100+¥ 9,100×35回
初¥10,800+¥ 7,100×47回

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ディスプレイ

メーカー	型番	標準価格	販売価格	12回均等	24回均等
NEC	PC-KD863S	¥118,000	¥ 91,000	¥ 8,418	¥ 4,474
	PC-KD854	¥ 89,800	¥ 62,000	¥ 5,735	¥ 3,048
	PC-KD862	¥ 99,800	¥ 77,000	¥ 7,123	¥ 3,786
SHARP	CZ-601D	¥119,000	¥ 9?,000	¥ 8,880	¥ 4,720
	CU-14A4	¥ 89,800	¥ ?3,000	¥ 4,903	¥ 2,606
	CU-14G	¥ 49,800	¥ ?3,000	現金一括払のみ	
	CU-14AD	¥ 84,800	¥ ?8,000	¥ 5,365	¥ 2,852

プリンター

メーカー	型番	標準価格	販売価格	18回均等	24回均等
NEC	PC-PR101E	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 4,962	¥ 3,835
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	¥ 65,000	¥ 4,135	¥ 3,196
·	NM-9950II	¥245,000	¥143,000	¥ 9,096	¥ 7,031
EPSON	VP-1000(PC)	¥154,000	¥120,000	¥ 7,633	¥ 5,900
	VP-800(PC)	¥124,000	¥ 96,000	¥ 6,107	¥ 4,720
SHARP	CZ-8PC2	¥ 69,800	¥ ?4,000	¥ 3,435	
	CZ-8PK9	¥ 89,800	¥ ?0,000	¥ 4,453	¥ 3,442

MSX²他

メーカー	型番	標準価格	販売価格	
SONY	HB-F1II	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ
	HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 4,099×36回
	HB-F1XD	¥ 54,800	¥ 46,000	¥ 3,465×15回
SANYO	WAVY 23J	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ
National	FS-A1F	¥ 54,800	¥ 45,000	¥ 3,390×15回
	FS-A1mkII	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ
	FS-A1FM	¥ 84,800	¥ 66,000	¥ 4,972×15回

頭金なし 手軽な電話クレジット。
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納 期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1~2ヵ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可。
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付
初期不良は交換します。(一週間以内)
新作ソフト4〜2割引!!

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11:30〜6:30

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ……安い!
X1Fモデル10……89,800円→14,800円
X1ターボZⅡ、X1ツイン……特価
X1ターボⅢ……168,000→78,800円
X1用FM音源ボード……23,800円→18,900円
X68000、ソフト、周辺機器……特価!
PC8801FA MA……114,000円、134,000円
PCエンジン、マスターシステム……18,900円、11,800円
KD855、863S……46,000円、79,000円
CZ8PC2、CU14AD……安い!
FM77AV40EX、20EX……114,000円、87,000円
PC8801シリーズ用増設ディスク……12,000円
NEC、シャープ、富士通周辺機械……定価の25%引
サウンドボードⅡ……31,000円
パナソニックA1F、A1mkⅡ……39,800円、23,800円
ソニーFIXD……43,800円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,000	7,500
ディスクシステム	3,500	7,000
ゲーム基板	――	特価
PCエンジン	12,000	17,000
マスターシステム	6,000	9,500
セガマークⅢ	2,500	5,500
アップルⅡC、e	30,000	50,000
データーレコーダー	1,000	4,000
ソフト・ゲーム他	――	定価の半額

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1万円高)	195,000	215,000
9801VM21	185,000	200,000
9801VM2	160,000	180,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	100,000	120,000
9801M2	130,000	145,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	120,000	140,000
8801MA	98,000	115,000
8801FA	90,000	103,000
8801MH	82,000	96,000
8801FH30	77,000	90,000
8801MR	68,000	82,000
8801FR30(SRは3000円高)	65,000	78,000
8801FR20(SRは3000円高)	50,000	63,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	25,000	40,000
8801mkⅡ20	15,000	30,000
8801mkⅡ10	9,000	20,000
8801	6,000	12,000
MSX32K(64Kは1000円高)	3,000	6,500
MSX2 A1、F1	7,000	16,000
MSX2ディスク付	20,000	35,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	240,000	290,000
ターボⅢ(Zは1.5万円)	50,000	74,000
X1ターボⅡ	48,000	66,000
X1ターボ40	42,000	60,000
X1ターボ30	45,000	63,000
X1ターボ20	32,000	47,000
X1G30	30,000	52,000
X1F20	23,000	38,000
X1F10、X1CK	5,000	12,000
X1、X1C	5,000	10,000
MZ1500	7,000	13,000
MZ2500	25,000	40,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	28,000	48,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	18,000	28,000
FM77AV20(40は1万円高)	45,000	60,000
FM77AV2	38,000	53,000
FM77L2、L4	24,000	36,000
FM77D2	21,000	33,000
FM7、NEW7	4,000	9,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	22,000	38,000
2000文字カラーモニター	9,000	18,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。
■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーデイング
アップル修理¥5,800!

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple
アップルⅡ、マック高価買取
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
ディスクドライブ……¥18,000
プリンターカード……¥7,800

でんでんタウン(堺筋) 地下鉄エビス北口 NTT J&Pメディア J&Pディスクピア カメラのX'CIT 丸善無線 4丁目交差点 ユニオン フタバビル3F J&P1番館 旭無線 ボルタック デジット 公園 本屋

ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい 配達日時指定可 品物がついてからお金を払うこともできます
夜間受付(PM8:00〜10:00)
0724-44-1781

ファミコン本体 ディスク体 買います!!

中国電化サービス

〒733 広島市西区庚午北2-9-7
TEL(082)271-3511・FAX(082)271-4706

売りたい人

●ファミコン本体・ディスクシステム各1,000〜4,000円で買いとります(こわれていてもOK)
●中古ファミコンカセット300〜2,000円で買いとります(ただし箱・説明書付のもの)

交換したい人

箱・説明書はできるだけつけてね

●MSX, MSX2(ROM版のみ), ファミコン(カセットのみ), セガソフト

中古ソフト
5〜10本→定価 5,000円以下
8〜15本→定価 8,000円以下
10〜20本→定価10,000円以下
15〜20本→定価15,000円以下
の新作ソフト 1本 と交換

○中古MSX、MSX2(ROM)ソフトと新作ファミコン・セガソフトとの交換もできます。
○ソフトによって本数計算が違うので、まずは往復ハガキで もっているソフト名・箱・説明書の有無を書いて問い合わせて下さい。

買いたい人

全て新品
(台数に限りがあります。)
☆これらの商品はファミコン本体ディスクの下取りもOK!

●特別価格にて販売します
○SEGAマークⅡ 15,000円→9,800円
○SEGAマスターシステム 16,800円→12,800円
○ファミリーコンピュータ 14,800円→12,800円
○ディスクシステム 15,000円→12,800円
○ナショナルMSX2A1MKⅡ 29,800円→27,800円
○ナショナルMSX2A1 29,800円→22,000円

○PCエンジン
中国電化S価格



ご注文は

▲現金書留で、住所・氏名・電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換の場合は欲しいソフト名(第3希望まで)を明記して下さい。

送料 10,000円以上=サービス
10,000円未満=300円
(切手でも可能)

▲本体・ソフトを売りたい場合は、右の許可証が必要!保護者の方に記入してもらい、送って下さい。

きりとり
許可証
本人氏名
保護者氏名
住所・TEL
印

NOVAに技あり、安さあり・・・！

★★★つながるぞ ひろがるぞ
NECのパソコン★★★

安くします

88FA・MA 初夏の激安セール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D（10枚）をプレゼント

※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

〈4050文字基本セット〉

N E C PC8801FA ¥168,000
（本体特価 ¥159,600）
トムソン 4475N（アナログカラーCRT） ¥99,800
定価合計 ¥267,800

チルド台付

注文No.B-0601
限定30セット

特価 169,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,130	8,200×23
	36	0	8,370	5,700×35

〈純正基本セット〉

注文No.B-0602
限定30セット

特価 ？？？

N E C PC8801FA ¥168,000
（本体特価 ¥159,600）
N E C PC-KD863S ¥118,000
（本体特価 ¥112,100）
定価合計 ¥286,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	11,100	10,200×23
	36	0	9,800	7,100×35

PC-8801MA 〈4050文字基本セット〉

注文No.B-0603

N E C PC8801MA ¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
トムソン 4475N（アナログカラーCRT） ¥99,800
定価合計 ¥297,800

限定30セット

チルド台付

特価 195,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-0604
限定30セット

特価 ？？？

N E C PC8801MA ¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
N E C PC-KD863S ¥118,000
（本体特価 ¥112,100）
定価合計 ¥316,000

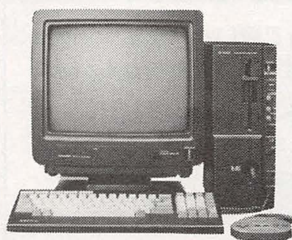
クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,860	7,900×35
	48	0	10,200	6,200×47

ノバ 情報機器株式会社

NOVA情報機器㈱

日本一の品揃え

限定30セット
注文No.B-0605



X1 twin

シャープ CZ-830C ¥99,800
シャープ CZ-830D ¥98,000
定価合計 ¥197,800

特価 143,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,890	4,800×35
	48	0	7,300	3,800×47

限定30セット
注文No.B-0606



X1 パソコンテレビ turbo Z II

シャープ CZ-881C ¥179,800
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥289,600

特価 210,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,800	7,100×35
	48	0	9,800	5,600×47

限定30セット
注文No.B-0607

20Mバイトハードディスク搭載
HDモデル登場



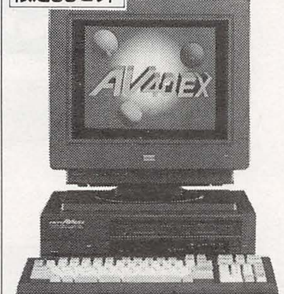
パーソナルワークステーション
X68000
ACE-HD

シャープ CZ-611C-GY ¥399,800
シャープ CZ-601D-GY ¥119,800
定価合計 ¥519,600

特価 ？？？

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,150	13,800×35
	48	0	1,2900	10,900×47

限定30セット
注文No.B-0608



マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40EX

富士通 FM 77AV40 EX ¥168,000
富士通 FMTV 154 ¥138,000
定価合計 ¥306,000

特価 193,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認ください）
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器（株）
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FA

下取機種	下取差額
PC8801FR／30	65,000円
PC8801mkIISR／30	55,000円
PC8801mkII／30	90,000円

購入機種 NEC PC-8801MA

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	68,000円
PC8801mkIIFR／30	88,000円
PC8801mkII／30	113,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21

下取機種	下取差額
PC9801U2	170,000円
PC8801mkIIFR／30	190,000円
PC8801mkIISR／30	180,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21

下取機種	下取差額
PC9801VM2	75,000円
PC9801U2	160,000円
PC8801mkⅡFR／30	165,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo ZⅡ

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1G30	95,000円
X1F20	105,000円

購入機種 SANYO (4050文字・アナログRGB) CMT-147L

下取機種	下取差額
2000文字／TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

購入機種 NEC PC-9801VX21

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	120,000円
PC9801M2	155,000円
PC9801U2	200,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV20EX

下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	45,000円
FM77-AV2	55,000円
FM77-L2	65,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	75,000円
FM77-AV2	85,000円
FM77-L2	95,000円

購入機種 SHARP X1 twin

下取機種	下取差額
X1Turbo 2	35,000円
X1Turbo30	35,000円
X1Turbo20	45,000円

中古品

高額にて買い取りします！

希望商品 X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkⅡFRシリーズ

買い取りについて詳しくはお電話で！

担当 武藤、深谷 まで

※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

（下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。）

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

富士通	FM-7	¥14,000
	FM-new7	¥14,000
	FM-77AV2	¥49,800ち
	FM-77AV20-2(新同)	¥59,800ち
	FM-77AV40(新品)	¥89,800ち
	FM-77-D2	¥39,800ち
NEC	PC8801mkII／20	¥39,800ち
	PC-8801mkⅡ/30	¥45,000ち
	PC-8801mkⅡSR/30	¥80,000ち
	PC-8801mkⅡFR/30	¥75,000ち
	PC-8801mkⅡMR	¥85,000ち
	PC-8801FH/30	¥95,000ち
	PC-8801MH	¥115,000ち
	PC9801UV21	¥169,800ち
	PC-9801U2	¥79,800ち
	PC-9801UV2	¥128,000ち
	PC-9801VM2	¥158,000ち
	PC-9801VM21	¥175,000ち
	PC-9801VX2	¥175,000ち
	PC-9801M2	¥135,000ち
	PC-9801V×21	¥269,800
	PC-9801F2	¥89,800ち
シャーフ	X1C	¥16,800
	X1CS	¥16,800
	X1CK	¥16,800
	X1Fmodel10	¥16,800
	X1Gmodel10	¥29,800ち
	X1Gmodel30	¥39,800ち
	X1ターボⅢ	¥65,000ち
	X1ターボZ	¥79,800ち
	X1ターボ/10	¥25,000ち
	FS-A1(MSX)	¥12,800
	HB-F1(MSX)	¥12,800

プリンター

シャーフ	CZ8PD2S	¥29,800ち
NEC	NM-9400	¥99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F2	¥114,000
	PC-PR406M	¥42,000
	PC-PR101TL	¥47,000
	NM9900	¥110,000
NEC	PC-PR201H	¥110,000
	PC-PR201TL	¥98,000
エフソン	RP-80	¥25,000
	VP-135K(新同)	¥76,800
富士通	MB27406	¥15,000
	MB27404	¥15,000
シャーブ	CZ8PD2R	¥9,800

ディスクユニット

シャーフ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	39,000
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkⅡ SR用)	¥25,000
グロリアシステムズ	GD-50HS(98用)	¥33,000
グロリアシステムズ	GD-35S(98用)	¥30,000

ディスプレイ

シャーフ	CU-14G	¥24,800
加賀電子	SV-630	¥39,800
	SV-650	¥49,800
シャーブ	CZ-811DE	¥29,800
サンヨー	CMT-147L(新同)	¥47,000
NEC	PC-KD852	¥45,000
	PC-KD854	¥49,800

ワープロ

富士通	F-ROM8(新同)	¥63,000
	オアシス30AFII(新同)	¥137,000
NEC	文豪7H	¥133,000
	文豪5H	¥85,300
キャノン	アルファー100(新同)	¥110,000
	アルファー250(新同)	¥132,000
	アルファー200(新同)	¥109,200
東芝	ルポ80F(新同)	¥85,300
	ルポ90F(新同)	¥97,800
エプソン	PWP-1000G(新同)	¥77,800
		¥107,000

その他デバイス

NEC	PC-VC101	¥94,800
シャーブ	CZ8BS1(新同)	¥18,800
	CZ8BV1(新同)	¥31,000
富士通	FM77-411	¥19,300
各種データレコーダ		¥5,000ち

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)
東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM 6月号 **商品申込用紙**
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。

昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

ファミコンディスクシステム専用大人気ソフト!! 今がチャンス!

ファミリーコンピューターディスクシステム用 エミちゃんの 燃えろ野球拳!
ちょっぴりHなファミリー野球拳!!
現金特価 ¥4,500

ファミリーコンピューターディスクシステム用 亜紀とつかさの不思議の壁
ロリータブロックくずし かなりHな悩ましソフト!!
現金特価 ¥4,500

ファミコンディスク用 クイックハンター
定価 ~~¥5,800~~
現金特価 ¥4,980

ファミコン用 生ディスク
コピーツールによるバックアップ用生ディスク
安い! 現金特価 ¥480
★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。ご来店の方は1枚でもOKです。

PCを活かすGoodなビジネスソフトを激安販売!! アフターも万全です

ワープロ系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-F101	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	PC-98シリーズ	言わずと知れた一太郎、15000語一括変換が売物です	58,000	43,500	月々 7,600
2位	B-F102	日本マイコン販売	テラIII世	PC-98シリーズ	機能充実、夢の人口知能型ワープロ、価格が魅力です	32,000	27,200	——
3位	B-F103	管理工学	新松	PC-98シリーズ	デスクトップパブリッシングの王者、文書作成が思いのまま。	58,000	49,000	月々 8,600
4位	B-F104	サムシンググッド	Shogun(将軍)2	PC-88シリーズ	データベース機能を備えた本格的88版ワープロソフト	34,800	29,580	——
5位	B-F105	dBソフト	スーパー春望クリエイティブII	PC-88シリーズ	88用本格的ワープロ、変換効率では98にも負けません	34,800	27,800	——
6位	B-F106	dBソフト	P.1	PC-88シリーズ	グラフィックツール機能を内蔵、88用パーソナルパブリッシングワープロ	40,000	32,000	月々 5,600

データプロセッサー系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-F201	ロータス	1-2-3 R2.1J	PC-98シリーズ	表計算を土台にデータベース、グラフ機能をもつ最強のビジネスソフト	98,000	77,000	月々13,600
2位	B-F202	ダイナウェア	チャートUP	PC-98シリーズ	編集機能を持った表計算、グラフ作成ソフト、入力、編集はカンタン!!	55,000	44,000	月々 7,700
3位	B-F203	管理工学研究所	桐	PC-98シリーズ	事務処理全般こなすデータベースソフト、大量データも簡単に整理	98,000	78,400	月々13,800
4位	B-F204	東海クリエイト	VP-Planner	PC-98シリーズ	表計算/グラフ/データベースソフトを1本に集約、ビジネスマンの片腕に!!	32,000	27,000	——

事務処理系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-F301	オービックビジネスコンサルタント	TOP 財務会計エキスパート	PC-98シリーズ	リアルイメージ入力出効率UP、入力さえ終われば元帳や分析は思いのまま	200,000	150,000	月々26,500
2位	B-F302	オービックビジネスコンサルタント	TOP 給与計算エキスパート	PC-98シリーズ	今まで手間だった給与計算、年末調整もラクラク処理、時間の節約にも!	200,000	150,000	月々26,500
3位	B-F303	ミルキーウェイ	二代目 大番頭	PC-98シリーズ	使いやすさに徹した日本語財務会計ソフト、他社ソフトとのデータ互換も可能	200,000	160,000	月々28,200
4位	B-F304	オービックビジネスコンサルタント	TOP 販売管理エキスパートA	PC-98シリーズ	発売と同時にベストセラー、使いやすさ機能とも最高級の販売管理ソフトです	120,000	90,000	月々15,900

日本マイコン流通センターのお薦めビジネスソフト

注文番号	メーカー名	機種	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
B-F401	理想化学	リソデスク	PC-98シリーズ・ワープロ	ワープロソフトの最新強力作・あのデスクUPにイラスト集をセット。画像入力装置をお持ちでない方もデスクUPの魅力を味わえます。	98,000	69,800	月々12,300
B-F402	ソフィックス	CLIP毛筆	PC-98シリーズ・データベース	カード型データベースソフトに毛筆書体ソフトをプラス。データベース機能はもちろん強力で使いやすく住所データなどを毛筆印刷できます。	32,000	25,800	——
B-F403	ソフィックス	CLIP顧客台帳	PC-98シリーズ・データベース	顧客管理の不便さを解消!! 機能は充実! とにかく使ってみて下さい。すばらしさはすぐわかります。	19,000	16,800	——

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先　(大和銀行 渋谷支店㊕6400197)(三井銀行 渋谷支店㊕5546936)
(住友銀行 渋谷東口支店㊕1133110)(協和銀行 渋谷支店㊕451454)

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

③下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。 ➡日本マイコン流通センター 広告2ページ目➡

新製品も安い!これなら買える!

NEC新製品セール―分割払い月々3,000円より ➡日本マイコン流通センター 広告3ページ目➡

※只今NEC製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく〃斎藤由貴の特製ポストカード〃をプレゼント!

PC-8801FA



●PC-8801シリーズのソフトを継承
●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装
●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-F01 FA純正セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥286,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,240	¥15,800
24回	¥10,960	¥10,400
36回	¥9,500	¥7,300
60回	¥9,360	¥4,800

注文番号 B-F02 FA基本セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,170	¥16,300
18回	¥11,380	¥11,200
30回	¥9,155	¥7,100
60回	¥8,260	¥4,000

注文番号 B-F03 FA格安セット

PC-8801FA(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 ¥169,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,672	¥10,700
24回	¥9,464	¥8,300
36回	¥9,250	¥5,800
60回	¥4,224	¥3,900

注文番号 B-F04 FA純正TV内蔵セット

PC-8801FA(本体)
PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)
5"2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥301,000~~

大特価 ¥201,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,792	¥15,000
24回	¥10,188	¥9,900
36回	¥7,000	¥7,000
60回	¥6,808	¥4,600

注文番号 B-F05 FAワープロ入門セット

PC-8801FA(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター)
スーパー春望クリエイティブII(ワープロソフト)
5"2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥380,400~~

大特価 ¥235,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,424	¥17,500
20回	¥14,432	¥13,600
36回	¥10,500	¥8,100
60回	¥5,976	¥5,400

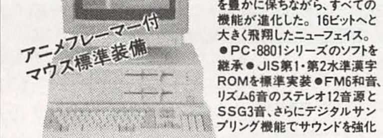
注文番号 B-F06 FAワープロ通信セット

PC-8801FA(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター)
KDM-3012L(1200ボーモデム)
スーパー春望クリエイティブII
5"2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥400,200~~

大特価 ¥251,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,954	¥15,900
24回	¥13,398	¥12,300
36回	¥9,375	¥8,700
60回	¥10,218	¥5,700

PC-88VA2



斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

アニメフレーマー付 マウス標準装備

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。●PC-8801シリーズのソフトを継承●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

注文番号 B-F07 VA2純正高級セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD863S(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-VA11K(ビデオボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥455,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,290	¥33,200
18回	¥23,360	¥22,700
30回	¥15,685	¥14,500
60回	¥11,620	¥8,200

注文番号 B-F08 VA2純正基本セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥31,700	¥31,600
18回	¥19,500	¥18,300
30回	¥12,500	¥10,000
60回	¥10,800	¥6,600

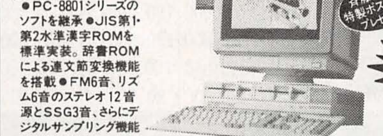
注文番号 B-F09 VA2 格安セット

PC-88VA2(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター0.28ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 ¥282,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥31,052	¥30,800
18回	¥18,092	¥17,900
36回	¥10,500	¥9,800
60回	¥6,764	¥6,300

PC-8801MA



新登場

●PC-8801シリーズのソフトを継承●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-F10 MA純正セット

PC-8801MA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥316,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,300	¥14,800
24回	¥12,800	¥11,500
36回	¥10,250	¥8,100
60回	¥5,700	¥5,400

注文番号 B-F11 MA・格安セット

PC-8801MA(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥287,800~~

大特価 ¥192,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,208	¥17,800
18回	¥12,392	¥12,200
30回	¥8,052	¥7,800
60回	¥6,464	¥4,400

注文番号 B-F12 Shintom VCR-4700

定価 ~~¥65,800~~

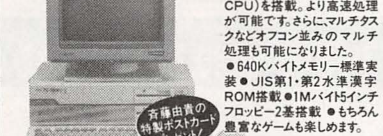
VAの機能をフルに生かすにはビデオが欲しい!

特価 ¥39,800

●ワイヤレスリモコン付
●HQ方式で高画質、鮮明
●ワンタッチレコーディング
●2週間6番組予約
●ピクチャーサーチ
●一時停止(スチル)機能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
10回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

PC-9801VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承●80286(10MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-F13 VX21純正TV内蔵セット

PC-9801VX21(本体)
PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥548,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,920	¥24,700
20回	¥21,060	¥19,100
36回	¥14,750	¥11,400
60回	¥8,380	¥7,600

注文番号 B-F14 VX21 純正基本セット

PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,240	¥22,900
24回	¥17,260	¥15,000
36回	¥12,750	¥10,600
60回	¥10,660	¥7,000

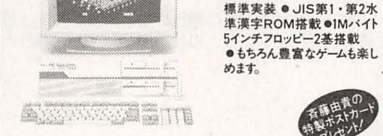
注文番号 B-F15 VX21・格安セット

PC-9801VX21(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 ¥299,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,576	¥22,300
24回	¥15,664	¥14,700
36回	¥10,750	¥10,400
60回	¥12,524	¥6,800

PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-F16 VM21純正TV内蔵セット

PC-9801VM21(本体)
PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥505,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥22,000
20回	¥17,300	¥17,100
36回	¥11,750	¥10,200
60回	¥11,800	¥6,700

注文番号 B-F17 VM21 純正基本セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,720	¥20,200
24回	¥13,880	¥13,300
36回	¥9,750	¥9,400
60回	¥8,180	¥6,200

注文番号 B-F18 VM21・格安セット

PC-9801VM21(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 ¥263,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,056	¥19,600
24回	¥14,584	¥12,900
36回	¥11,250	¥9,100
60回	¥10,044	¥6,000

PC-9801UX21



●U2・UV2のソフトの継承●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンド ボード 内蔵)●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-F19 UX21純正TV内蔵セット

PC-9801UX21(本体)
PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥463,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥25,200	¥24,200
20回	¥19,800	¥18,800
36回	¥14,250	¥11,200
60回	¥11,900	¥7,400

注文番号 B-F20 UX21 純正基本セット

PC-9801UX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥22,400
24回	¥17,080	¥14,700
36回	¥12,250	¥10,400
60回	¥8,280	¥6,900

注文番号 B-F21 UX21格安セット

PC-9801UX21(本体)
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 ¥293,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,456	¥21,900
24回	¥15,484	¥14,400
36回	¥10,250	¥10,100
60回	¥10,144	¥6,700

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

日本マイコン流通センター 広告4ページ目

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

NEC PC-9801UV11

新登場

注文番号 B-F22 UX11純正セット

PC-9801UX11(本体) ¥265,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ~~¥354,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,640	¥16,800
24回	¥14,880	¥13,000
36回	¥10,500	¥ 9,200
60回	¥ 7,180	¥ 6,100

注文番号 B-F23 UX11格安セット

PC-9801UX11(本体) ¥265,000
SV-650(4050文字カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ~~¥354,800~~

大特価 ¥258,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,932	¥16,300
24回	¥13,284	¥12,700
36回	¥12,000	¥ 8,900
60回	¥ 9,044	¥ 5,900

注文番号 B-F24 NEC PC-9801CV21

定価 ~~¥355,000~~

新登場 大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,360	¥18,300
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

注文番号 B-F25 NEC PC-9801LV21

定価 ~~¥345,000~~

新登場 大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,800
24回	¥14,120	¥13,700
36回	¥12,750	¥ 9,600
60回	¥ 7,420	¥ 6,400

EPSON PC-286V

98VXコンパチ

注文番号 B-F26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本体) ¥298,000
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) ¥ 89,800
合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 ¥263,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥24,418	¥24,400
20回	¥15,308	¥15,300
36回	¥11,250	¥ 9,100
60回	¥10,044	¥ 6,000

注文番号 B-F27 PC-286V〔STD〕

PC-286V〔STD〕(本体) 定価 ~~¥298,000~~

大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,890	¥20,200
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥ 7,750	¥ 7,600
60回	¥ 7,220	¥ 5,000

EPSON PC-286L

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

注文番号 B-F28 SHARP X68000 セット

CZ-600C(本体) ¥369,000
CZ-600D(専用ディスプレイ) ¥129,800
合計定価 ¥498,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,472	¥21,800
24回	¥18,164	¥16,900
36回	¥14,500	¥11,900
60回	¥ 9,724	¥ 7,900

注文番号 B-F29 SHARP X1 turbo ZII セット

CZ-881CB(本体) ¥179,800
CZ-880DE(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥289,600~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,576	¥16,400
24回	¥10,964	¥10,800
36回	¥ 8,750	¥ 7,600
60回	¥ 8,324	¥ 5,000

注文番号 B-F30 SHARP X1 turbo Z セット 40%OFF

CZ-880C(本体) ¥218,000
CZ-880D(専用ディスプレイ) ¥109,800
合計定価 ~~¥327,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥189,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,176	¥14,100
20回	¥11,168	¥11,000
36回	¥ 9,750	¥ 6,500
60回	¥ 8,224	¥ 4,300

注文番号 B-F31 SHARP X1 twinセット

CZ-830CB(本体) ¥99,800
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ~~¥197,800~~

お電話にて!

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100
60回	¥ 5,020	¥ 3,400

注文番号 B-F32 SHARP X68000 ACE HD セット

CZ-611C-GY(本体) ¥399,800
CZ-601D-GY(モニター) ¥119,800
合計定価 ~~¥519,600~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥30,060	¥27,000
24回	¥23,220	¥21,000
36回	¥18,250	¥14,800
60回	¥13,820	¥ 9,800

注文番号 B-F33 SHARP X1 G30 ディスプレイセット

43%引

CZ-822C(本体) ¥118,000
CZ-820D(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥197,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,610	¥11,800
15回	¥ 8,680	¥ 8,100
24回	¥ 6,720	¥ 5,300
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

注文番号 B-F34 SHARP X1 G30 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

41%引

CZ-822C(本体) ¥118,000
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ~~¥120,980~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥69,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,640	¥12,100
10回	¥ 7,710	¥ 7,500
15回	¥ 5,880	¥ 5,100
24回	¥ 5,520	¥ 3,300

注文番号 B-F35 SHARP X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

CZ-820G(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ~~¥72,780~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

現金特価 ¥19,800

SONY HIT BIT PRO AV

注文番号 B-F36 ソニーホームコンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ~~¥148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,040	¥10,500
20回	¥ 6,840	¥ 6,600
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

注文番号 B-F37 AVクリエーター HBI-F900

定価 ~~¥64,800~~

● 文字のスクロールやワイプが可能 ● モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,798	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

注文番号 B-F38 SONY HB-F1XD MSX2

定価 ~~¥54,800~~

3.5インチFDD1基内蔵

大特価 ¥46,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,608	¥8,200
10回	¥5,112	¥5,100
15回	¥4,816	¥3,400

注文番号 B-F39 SONY HB-F1II MSX2

定価 ~~¥29,800~~

現金特価 ¥26,800

SHARP ツインファミコン

(AN-505)
定価 ~~¥32,000~~

現金特価 ¥28,000

ただ今お求めの方へ、お掃除探偵君プレゼント

SEGA マスターシステム

定価 ~~¥16,800~~

現金特価 ¥12,800

APPLE Macintosh

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

TOSHIBA J-3100

大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03〔463〕4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。
日本マイコン流通センター 広告5ページ目

今月の便利でお得なお勧め商品

HAL トラックボール
HTB-10 定価￥14,800
マウスにかわる新兵器!!
(PC-98シリーズ)
場所もとらずに
操作もかんたん
(PC-9872L コンパチ)
現金特価 ￥13,800

データーホルダー
SO-450
現金特価 ￥4,900
●A4、B5兼用

防塵キーボードカバー
●EKBS-98VS(対応機種 PC-98シリーズ)
●EKBS-98U(対応機種 PC-98Uシリーズ)
●EKBS-88H(対応機種 PC-8801MH・FH・VA)
全品 現金特価 ￥2,600
カバーの上からキーが打てます。

LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル
LC-DA1
定価 ~~￥5,600~~
アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る!!
現金特価 ￥5,000

エレコム マウスパッド
MP-10(W230×D277×H5%) 定価 ~~￥2,200~~ 現金特価 ￥1,900
MP-20(W200×D235×H5%) 定価 ~~￥1,800~~ 現金特価 ￥1,600
MP-30(本革製)(W225×D175×H5%) 定価 ~~￥1,980~~ 現金特価 ￥1,700
MP-40(本革製)(W300×D250×H5%) 定価 ~~￥2,980~~ 現金特価 ￥2,600

MK MOUSE II ブラックマウス
定価 ~~￥7,800~~
現金特価 ￥5,500
●PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
●ブラックタイプ超人気品

アクセル MS-1
(98用バスマウス) 定価 ~~￥6,800~~
現金特価 ￥4,500
●PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
●PC-9872Lコンパチ
●200カウントの高性能

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

今がチャンス!
PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット(別売)を無料サービス中!
PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

PC-7


定価 ~~￥34,800~~
650(幅)×835(高さ)
650(高さ)×600(奥行)

PC-7MKII


定価 ~~￥39,800~~
1,255~1,355(高さ)
650(幅)×835(高さ)×600(奥行)
650(高さ)

PC-8MKII


定価 ~~￥48,500~~
1,215~1,315(高さ)
900(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(高さ)

PC-9MKII


定価 ~~￥56,500~~
1,215~1,315(高さ)
1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(高さ)

オプションボード・周辺機器

アクセル FM-1
定価 ~~￥22,000~~
(PC-98用FM音源ボード)
(PC-9801-26とコンパチ)
大特価 ￥15,800

新品モデム	定価(円)	特価(円)
アイワ PV-A2400(2400bps/全二重、AA型)	49,800	39,800
オムロン MD2400A(2400bps/全二重、AA型)	59,800	48,000
オムロン MD1200C(1200bps/全二重、AA型)	29,800	23,800
オムロン MD1200E(1200bps/全二重、AA型)	24,800	21,000
関西電機KDM-3012L(1200bps/全二重、AA型)	19,800	15,900

新品周辺機器	定価(円)	特価(円)
SIG 創像&写像セット	39,600	35,000
NEC PC-9801-26K(サウンドボード)	25,000	21,000
NEC PC-9801-25(スーパーインポーズ)	58,000	49,000
NEC PC-9801-29N(GB-IBボード)	48,000	39,800
ABM V30スーパーチャージャー(8087-1付) (VM2、VM21、VX21用があります。ご指定下さい)	79,800	64,000

ABM V30スーパーチャージャー(ボードのみ) (VM2、VM21、VX21用があります。ご指定下さい)	39,800	32,000
NEC PC-9801-33(データプロセッサー)	82,000	69,000
NEC PC-9801-37(FAXボード)	125,000	99,800
マルチファックス MF-01(FAXボード)	94,500	74,000
N/B 98用バスマウス(200カウント)	6,800	4,500
N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ)	7,800	5,500
エプソン GT-3000Vカラースキャナー	178,000	139,000
エプソン GT-100ハンディスキャナー	54,800	45,000
HAL研究所 ワイドスキャナー98	34,800	31,000
HAL研究所 ハンディープリンター98	29,800	26,800
NEC PC-IN503	149,800	119,840
シャープ JX-200(カラーイメージスキャナー)	198,000	168,000
オムロン BU500(無停電電源装置)	178,000	139,000
オムロン PN64S(64K)(プリンターバッファー)	29,800	24,000
オムロン PN128S(128K)(プリンターバッファー)	34,800	28,000
オムロン PN256S(256K)(プリンターバッファー)	39,800	32,000
NEC PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800	34,000
NEC PC-88VA-11(ビデオボード)	39,800	34,000
NEC PC-88VA-12(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800	39,800
NEC PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	34,000
ローランド MPU-PC98(MIDI I/F)	39,800	34,000
シャープ CZ-8BR1(立体セット)	29,800	25,000
シャープ CZ-8BV2(カラーイメージ2)	39,800	32,800
シャープ CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,800
シャープ AN-58C(RFアダプター)	2,980	2,800
シャープ CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800	55,000

I/Oデータ PC-98用増設RAM
●4M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価￥94,000…特価 ￥67,000
●2M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価￥55,000…特価 ￥39,000
●1.5M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価￥45,000…特価 ￥32,000
●1M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価￥35,000…特価 ￥23,000
●512K(キロ)RAMボード
定価￥20,000…特価 ￥16,800
●256K(キロ)RAMボード
定価￥14,000…特価 ￥11,900

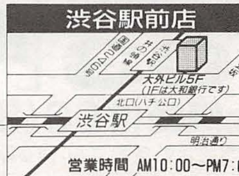
ディスケット(10枚入1箱)
ノーブランド
5インチ2D……特価 ￥470
5インチ2HD……特価 ￥980
3.5インチ2DD……特価 ￥2,400
3.5インチ2HD……特価 ￥4,900
花王(KAO)(Newタイプ)
5インチ2HD……特価 ￥1,380

ディスケットケース
●5インチ・100枚収納・カギ付
定価￥5,000……特価 ￥1,580

※増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも、送料は1回のご注文につき一律￥600です。

毎週土曜・日曜 祝・祭日 激安ソフト祭り開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで 大特価!!
場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店
★尚、5月8日(日)は棚卸のため、誠に勝手ながら休業させて頂きます。



急募 正社員・アルバイト大募集!!

●業務拡張にともない、正社員及び長期アルバイトを募集します。
あなたの趣味を仕事で活かしてみませんか?!

詳しくは 03-463-2361
担当 弘瀬まで

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ！ 周辺機器も激安！

PC-9801シリーズ外部ディスク アクセル製 NEC純正FDD使用 ドライブ番号切替可能 2HD完全対応 2DD対応

FDC-54 5インチ2基タイプ 定価￥99,800

FDC-51 5インチ1基タイプ 定価￥64,800

FDC-352 3.5インチ2基タイプ 定価￥99,800

FDC-351 3.5インチ1基タイプ 定価￥64,800

PC-9801・M・UV・UX・VM・VXの場合				PC-9801E・U2・F・VFの場合			
2基タイプ		1基タイプ		2基タイプ		1基タイプ	
5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ
注文番号 B-F40	注文番号 B-F41	注文番号 B-F42	注文番号 B-F43	注文番号 B-F44	注文番号 B-F45	注文番号 B-F46	注文番号 B-F47
FDC-54	FDC-352	FDC-51	FDC-351	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDD-351 2HD I/F付
注文番号B-F40 B-F41とも		注文番号B-F42 B-F43とも		注文番号B-F44 B-F45とも		注文番号B-F46 B-F47とも	
大特価￥66,000		大特価￥49,000		大特価￥79,800		大特価￥62,800	

注文番号B-F40・B-F41とも 大特価￥66,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥6,160	￥6,100
24回	￥4,280	￥3,200

注文番号B-F42・B-F43とも 大特価￥49,000

回数	1回目	2回目以降
6回	￥8,940	￥8,600
18回	￥3,160	￥3,100

注文番号B-F44・B-F45とも 大特価￥79,800

回数	1回目	2回目以降
15回	￥6,776	￥5,900
30回	￥4,157	￥3,200

注文番号B-F46・B-F47とも 大特価￥62,800

回数	1回目	2回目以降
10回	￥7,252	￥6,800
24回	￥5,104	￥3,000

ハードディスク……今、話題！ 98が高速に!!

アイテック ITH-520N 定価￥99,800
20Mハードディスク（I/F付）
大特価￥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥8,278	￥7,300
30回	￥4,157	￥3,200

アイテック ITH-540S 定価￥168,000
40Mハードディスク（I/F付）
大特価￥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥13,440	￥12,300
24回	￥ 8,620	￥ 6,500

ハンディイメージスキャナー 98に絵をとりこめます。

ハル研 HIS-10 定価￥29,800
読み取り幅64mm 16階調
現金特価￥23,800

オムロン HS-10R 定価￥49,800
読み取り幅104mm 64階調
大特価￥39,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥7,188	￥7,000
12回	￥4,578	￥3,600

メーカー	新品ディスプレイ	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回）
N E C	PC-KD862(4050文字カラー、アナログ、0.39)	99,800	74,000	月々 6,800
	PC-KD863S(4050文字カラー、アナログ、0.39)	118,000	89,000	月々 8,200
	PC-KD853(4050文字カラー、アナログ、0.31)	118,000	88,000	月々 8,100
	PC-KD854(4050文字カラー、アナログ、0.39)	89,800	54,000	月々 4,900
	PC-8841(4050文字白黒)	44,800	33,000	月々 3,000
	PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.35)	138,000	99,800	月々 9,200
	PC-TV352(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.39)	115,000	76,000	月々 7,000
	PC-TV451N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.31)	158,000	119,000	月々 11,000
	PC-TV472(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、S端子付、0.52)	248,000	186,000	月々 17,200
シャープ	CU14AD(4050文字カラー、アナログ、0.31)	84,800	59,800	月々 5,500
TAXAN	SV-650(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.28)	89,800	46,800	月々 4,300
東 映	FTC12GTSA1(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.37)	79,800	48,000	月々 4,400
	FTC12GTU-H(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.28)	114,800	68,000	月々 6,200

メーカー	新品漢字プリンター	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回）
N E C	PC-PR201V2(15" 24Pカラー、ドット、トラクターフィーダー付)	298,000	229,000	月々 21,100
	PC-PR201TH(15" 24Pカラー熱転写)	145,000	109,000	月々 10,000
	PC-PR101E(10" 24Pドット、ピンフィーダー内蔵)	99,800	78,000	月々 7,200
	PC-PR101TL2(10" 24Pカラー熱転写)	83,800	67,000	月々 6,100
	PC-PR602(LEDページプリンター)	498,000	398,000	月々 36,800
	PC-PR406LP2(レーザープリンター、A4、B5、ハガキ)	398,000	318,000	月々 29,400
	PC-PR406M(10" 24P熱転写)	59,800	47,000	月々 4,300
N E C	PC-PR406H(10" 24Pカラー熱転写)	94,800	75,000	月々 6,900
	PC-PR406S(10" 24P熱転写、イメージスキャナー内蔵)	94,800	75,000	月々 6,900
	NM9950II(15" 24Pカラードット)	245,000	144,000	月々 13,300
	NM9700(10" 24Pカラードット)	163,000	109,000	月々 10,000
ス タ ー	AR2415(PC)(15" 24Pドット)	144,000	79,800	月々 7,300
	TR24CL(PC)(8.5" 24Pカラー熱転写)	69,800	37,000	月々 3,400
エプソン	VP4800(PC)(15" 48Pドット)	330,000	267,000	月々 24,600
	VP3000(PC)(15" 24Pカラードット)	290,000	234,000	月々 21,600
	VP1000(PC)(15" 24Pドット)	154,000	119,000	月々 11,000
	VP800(PC)(10" 24Pドット)	124,000	99,000	月々 9,100
	VP500(PC)(10" 24Pドット)	87,000	69,000	月々 6,300
	AP80EX(PC)(8" 24Pカラー熱転写)	69,800	57,000	月々 5,200
シチズン	CKP-5240(PC)(15" 24Pドット、トラクターユニット内蔵)	145,000	89,800	月々 8,300
	CKP-3240(PC)(10" 24Pドット、トラクターユニット内蔵)	128,000	102,000	月々 9,400

メーカー	新品ハードディスク	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回）
ラ ン ド	LDP-521(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
ユーステック	SP-520(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
スナイパー	SP-540(40MB、接続にPC-9801-27が必要)	145,000	116,000	月々 10,700
N E C	PC-9801-27(PC-9801シリーズ用ハードディスクI/F、5〜40M対応)	20,000	18,000	—
アイテック	ITH-520N(20MB I/F付属)	99,800	79,800	月々 7,300
	ITH-540S(40MB I/F付属)	168,000	134,000	月々 12,300
ロジテック	LHD-32N(20MB I/F付属)	158,000	126,000	月々 11,600

今月のおすすめ品、話題の品

全品完全新品 保証1年

EPSON WORD Bank-NOTE

行動派のパーソナルワープロ!!

定価￥69,800

- A4サイズに高機能を集約
- 40×5行表示
- 13万語辞書
- 英文ワープロ機能も内蔵
- 時計・アラーム・通信・住所録なども思いのまま

特価￥54,000

回数	1回目	2回目以降
10回	￥6,660	￥5,800
18回	￥3,760	￥3,400

- 32K ICカード ￥6,000→￥5,400
- 8K ICカード ￥3,000→￥2,800
- ACアダプター ￥1,400→￥1,300
- ハードケース ￥6,000→￥5,400
- カバー ￥1,000→￥950
- モデムカード お電話にて！
- 通信ROMカード お電話にて！

NEC PC-98XL モデル2

定価￥575,000
新品限定1台 16ビット機の最高峰
特価￥414,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥31,080	￥30,900
36回	￥17,000	￥14,300

NEC PC-88VA

新品限定2台 定価￥298,000
特価￥209,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥15,680	￥15,600
36回	￥ 9,250	￥ 7,200

SANYO ポータブルワープロ sanword mini (SWP-M7)

新品限定20台 定価￥35,000
18×4行表示、ハガキもOK！
現金特価￥27,800

NEC PC-9801VX4

定価￥693,000
新品限定1台 20Mバイトハードディスク内蔵
特価￥335,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥25,200	￥25,000
36回	￥12,750	￥11,600

NEC パーソナル通信ターミナル NET JACK (PI-PT001)

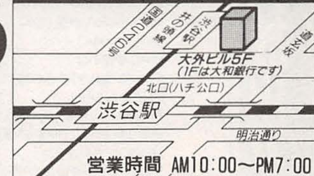
新品限定5台 定価￥29,800
手軽にパソコン通信を楽しめます。
現金特価￥22,800

全国どこでもお電話一本！日本マイコン流通センター 広告6ページ目 渋谷駅前徒歩0分！

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）
大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
FAX.03(463)2394
日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10：00〜PM7：00
エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊜6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊜5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊜1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊜451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

7 選びぬかれた中古マイコンも通販OK！

さらにビッグになってオープン！中古倉庫市 在庫200台大放出!!

◀日本マイコン流通センター 広告7ページ目◀

中古マイコン大バーゲン！

全品保証付!!リフレッシュ済　クレジットOK！　通信販売OK！

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
NEC	N5200シリーズ	―	168,000〜
	PC-100モデル30	558,000	58,000
	PC-98 XL2(新品)(限定特価)	575,000	414,000
	PC-9801VX21	433,000	218,000
	PC-9801VM21	390,000	198,000
	PC-9801VM2	416,000	189,000
	PC-9801M2	415,000	158,000
	PC-9801VF2	348,000	119,000
	PC-9801F2	398,000	99,800
	PC-9801UV21	318,000	159,000
	PC-9801UV2	318,000	148,000
	PC-9801U2	298,000	79,000
	PC-9801E	218,000	59,800
	PC-9801	298,000	48,000
	PC-98LTモデル11	238,000	158,000
	PC-98LTモデル1	238,000	128,000
	PC-88VA	298,000	169,000
	PC-8801MH	208,000	99,800
	PC-8801mkIIMR	238,000	84,000
	PC-8801FH30	168,000	89,800
	PC-8801mkIIFR30	178,000	84,000
	PC-8801mkIISR30	258,000	84,000
	PC-8801mkII30	278,000	48,000
	PC-8801mkII20	225,000	32,000
	PC-8801mkII10	168,000	29,000
	PC-8801	228,000	18,000
	PC-8001mkIISR	108,000	14,800
	PC-8001mkII	123,000	10,800
	PC-8001	168,000	9,800
	PC-6601SR	155,000	38,000
	PC-6601	143,000	24,800
	PC-6001mkIISR	89,800	14,800
	PC-6001mkII	84,800	9,800
	PC-6001	89,000	5,800
	PC-8201	138,000	34,800
シャープ	CZ-800C(X1)	155,000	12,800
	CZ-801C(X1C)	119,800	15,800
	CZ-802C(X1D)	198,000	15,800
	CZ-803C(X1CS)	119,800	15,800
	CZ-804C(X1CK)	139,800	16,800
	CZ-811C(X1F10)	79,800	15,800
	CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
	CZ-820C(X1G10)	69,800	19,800
	CZ-822C(X1G30)	118,000	49,800
	CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	69,800
	CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	79,800
	CZ-880C(X1 turboZ)(新品限定品)	218,000	109,000
	CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	89,800
	CZ-830C(X1 twin)(新品限定品)	99,800	75,000
	MZ-3541	398,000	79,800
	MZ-2531(MZ-2500V2)	198,000	84,800
	MZ-2521(MZ-2500モデル30)	198,000	79,800
	MZ-2511(MZ-2500モデル10)	168,000	65,000
	MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
	MZ-2000	218,000	18,000
	MZ-1500	89,800	22,000
	MZ-731	128,000	15,800
	MZ-721	89,800	12,800
富士通	FM-77AV2	158,000	59,000
	FM-77AV1	128,000	49,000
	FM-77D2	228,000	54,000
	FM-77D1	198,000	45,000
	FM-8	218,000	8,900
	FM-7、FM-New7	99,800	12,800
	アップルIIシリーズ	―	49,800
日立	MB-6891(レベル3)	198,000	8,900
	MB-6892(レベル3マーク5)	128,000	9,800
エプソン	HC-20(カセット内蔵)	138,600	26,800
	HC-88T(カセット内蔵)	298,000	54,800
MSX・MSX2			
カシオ	MX-10(16K)	19,800	7,800
	MX-101(16K)	19,800	7,800
	PV-16(16K)	29,800	7,800
	PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー	MPC-10(WAVY10)(32K)	74,800	11,800
	MPC-2(64K)	39,800	14,800
	MPC-6(64K)	55,800	14,000
	PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	17,800
	PHC-27(64K)	49,800	12,800
	PHC-30(16K)(レコーダー内蔵)	64,800	12,800
	PHC-30N(64K)(レコーダー内蔵)	69,800	16,000
	PHC-33(64K)	―	16,000
	PHC-77(MSX2ワープロパソコン)(新品)	139,000	79,800
ソニー	HB-10(16K)	34,800	9,900
	HB-11(64K)	48,000	14,800
	HB-101(16K)	47,800	9,900
	HB-201(64K)	59,800	16,800
	HB-55(16K)	54,800	8,900
	HB-75(64K)	69,800	12,800
	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
	HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
	HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
	HB-F900(MSX2)(新品)	148,000	114,000
ナショナル	CF-1200(16K)	43,800	9,900
	CF-2000(16K)	54,800	7,900
	CF-2700(32K)	59,800	11,800
	CF-3000(64K)	79,800	17,800
	FS-1300(64K)	39,800	12,800
	FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
	FS-4000(MSXワープロパソコン)	129,800	29,800
	FS-4500(MSX2ワープロパソコン)	129,800	44,800
ビクター	HC-80(MSX2)	89,800	17,800
三菱	ML-8000(16K)	59,800	8,900
	ML-G30モデル1(MSX)FDD×1	168,000	69,800
	ML-F110(16K)	54,800	8,900
東芝	HX-10D(64K)	65,800	12,800
	HX-10DP(64K)	67,800	14,800
	HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
	HX-10S(16K)	55,800	8,900
	HX-20(64K)	69,800	16,800
	HX-21(64K)	79,800	15,800
	HX-22(64K)	89,800	18,000
日立	MB-H1(32) ((32K)	62,800	12,800
	MB-H2(64K)	79,800	15,800
	MB-H21(32K)	49,800	13,800
	MB-H25(32K)	49,800	14,800
	MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
キャノン	V-20(64K)	64,800	14,800
富士通	FM-X(16K)	59,800	9,900
ワープロ			
NEC	文豪5NII	438,000	168,000
サンヨー	SWP-M7(新品)	35,000	29,800
富士通	オアシスライトK-FD20	―	49,800
シャープ	WD-20	―	18,000
フロッピーディスク			
NEC	PC-9801-UW2(3.5"2DD 2ドライブ)	120,000	68,000
	PC-98H33(5"10MBハードディスク)	448,000	61,800
	PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	44,800
	PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	47,800
	PC-8831-MW(5"2HD 2ドライブ)	138,000	59,800
	PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	79,800
	PC-9881N(8"2D 2ドライブ)	270,000	84,800
	PC-8881((8"2D 2ドライブ)	448,000	84,800
	PC-6031(5"1D 1ドライブ)	89,800	19,800
	PC-6031SR(3.5"2D 1ドライブ)	59,800	29,800
シャープ	MZ-80BF(5"2D 2ドライブ)	―	39,800
	CZ-300F(3"2D 1ドライブ)	79,800	9,800
	CZ-502F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	54,800
	CZ-503F(5"2D1ドライブ)(新品)	49,800	35,000
	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	29,800
アイテム	disk 80MarkIIPC(5"2D2ドライブ)	128,000	29,800
エプソン	TF-10PC(5"5D 2ドライブ)	128,000	29,800
	TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	44,800
	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
	TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
	TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	29,800
工人舎	KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	32,800
ロジテック	QDM-01(MSX専用クイックディスク)	34,800	19,800
	K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
	K-305FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	48,000
	LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
	LFD-550FM(5"2D 2ドライブ(新品)	148,000	59,800
	LFD-881(8"2D 2ドライブ)	―	79,800
富士通	MB-27607(5"2D 1ドライブ)	―	34,000
	MB-27612(5"2D 2ドライブ)	198,000	39,800
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂	ディスクシステム(新品)	15,000	11,800
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	―	32,000〜
	20MBハードディスク(I/F付)(新品)	―	78,000
	パソコンデーターレコーダー	―	4,800
プリンター			
NEC	PC-PR201CL(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	69,800
	PC-PR101(80桁24ピン漢字ドット)	178,000	49,800
	PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	54,800
	PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	45,000
	PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写)	99,800	34,800
	PC-PR405(80桁24ピン漢字熱転写)	69,800	33,800
	PC-8825(80桁24ピン熱転写)	178,000	29,800
	NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	57,000
	NM-9950(136桁24ピン漢字ドット)	245,000	79,000
	PC-8023C	158,000	15,800
	PC-8027	99,800	19,800
	PC-6021	39,800	12,800
	PC-PR401	49,800	14,800
	PC-PR103	89,800	15,800
富士通	MB-27411(80桁24ピン漢字ドット)	―	39,800
	MB-27407(FM用熱転写プリンター)	―	19,800
エプソン	VP-80K(80桁24ピン漢字ドット)	159,000	49,800
	AP-80K(80桁24ピン漢字熱転写)	69,800	32,800
	FP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	21,800
	MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	14,800
	MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	29,800
	SP-80PC	62,800	17,000
	RP-80PC	89,000	16,000
	MP-80III F/T	138,000	12,800
精工舎	GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	19,800
	GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
	GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
	GP-250F	69,800	8,900
	GP-500F	49,800	12,800
	GP-100FM	―	6,800
スター	TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写)	67,800	22,000
	G-10XP-J(80桁16ピン漢字ドット)	―	19,800
シチズン	CKP-5240PC(136桁24ピン漢字ドット)	145,000	79,800
シャープ	CZ-8PK2(80桁16ピン漢字ドット)	134,800	19,800
	CZ-8PD2(80桁16ピン漢字ドット)	―	16,800
	MZ-1P17(80桁16ピン漢字ドット)	79,800	39,800
	MZ-1P02(80桁16ピン漢字ドット)	―	39,800
	MZ-80BP5	―	18,000
	MZ-80P6	―	23,800
	MZ-1P09(MZ-1500専用カラープリンター)	―	14,800
ソニー	PRN-C41	―	19,800
ヤマハ	PN-01	89,800	19,800
スーパーブレイン	SX-85C	89,800	13,800
各社	PC、FM、X1、MSX対応プリンター	―	6,800〜
ディスプレイ			
NEC	PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	42,800
	PC-KD551K(4000文字デジタル)	118,000	39,800
	PC-8853N(4000文字デジタル)	168,000	44,800
	PC-TV351(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
	PC-TV352(4000文字アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
	PC-8054(2000文字デジタル)	89,800	24,800
シャープ	MZ-1D17(4000文字デジタル)	124,000	39,800
	CU-14A4(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	38,000
	CZ-600D(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
	CZ-830D(4050、2000文字、アナログ、デジタル、TV)(新品)	98,000	74,000
	CZ-820D(2000文字デジタル、TV)	79,800	37,800
	CZ-811D(2000文字デジタル、TV)	89,800	36,800
	CZ-802D(2000文字デジタル、TV)	128,000	34,800
	CZ-801D(2000文字デジタル、TV)	99,800	34,800
TAXAN	SV-650(4000文字、アナログ、デジタル)(新品)	89,800	44,800
東映	FTC-12GTS-A1(4000文字アナログ、デジタル)(新品)	79,800	48,000
	FTC-1455H(4000文字、デジタル)	138,800	46,800
富士通	MB-27343	79,800	19,800
各社	4000文字カラーモニター(アナログ、デジタル)	―	39,800〜
	2000文字カラーモニター	―	19,000〜
	1000文字カラーモニター	―	14,000〜
周辺機器、他			
NEC	DATAX SP2400FAST(モデム)	99,800	29,800
	PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
シャープ	MZ-1X19(1200bpsモデムホン)	98,000	34,800
	MZ-1X22(300モデム)	21,800	6,900
マランツ	LV-11CD(LV、CD、CDV新品)	148,000	119,000
ワコム	WT-460M(タブレット)	―	29,800
	WT-400M(タブレット)	―	59,800
各社	G3規格FAX(新品)	―	75,000〜
	6インチカラーTV(新品)	59,800	34,800

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

NEC DAT 大特価

デジタルオーディオテープ

KD-1000(新品)　定価¥198,000

限定5台　大特価¥118,000

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!!　渋谷駅前店にみんな集まれ!!

エキサイティング MSX2 セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員に コナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!




▲Ⓑタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Ⓐタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは6月からでOK!

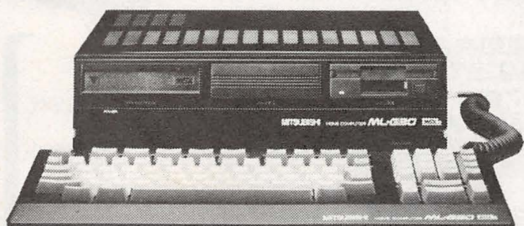
テレホンショッピング



仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30 モデル1



●漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
●表計算及びワープロができるメルブレーンズノートを内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
●話題のアドベンチャー・ゲーム"ジーザス"をセットして特別提供!!
㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉 ¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈ジーザス〉 ¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブルセット ¥1,000
合計¥176,800を
現金特価79,800円

頭金なし 第1回目5,170円 月々3,800円×23回
お支払い合計……………………92,570円

※本体の色はホワイトです。
※残り30台です。申し込みはお早めに

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●あのF1をさらにチューンナップ
●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●メガROMソフト(限定品) ¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥37,100を
現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……………………32,490円

③ ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F



●MSX2パソコンとワープロがドッキング●連文節一括変換(最大32文字)●JIS第2水準漢字もサポート●3.5インチFDD内蔵●約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン〈FS-4600F〉 ¥138,000
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
合計¥143,800を
現金特価89,800円
限定10台です 早いもの勝ち!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回
お支払い合計……………………106,870円

④ Panasonic A1 MKII MSX2

●このクラスで初めて10キー搭載●もちろんメガROMソフトも対応●話題の連射ジョイパッドを標準装備してゲームでさらに威力を発揮!!



●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1MK2〉 ¥29,800
●メガROMソフト(限定品) ¥5,800
合計¥35,600を
現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……………………32,490円

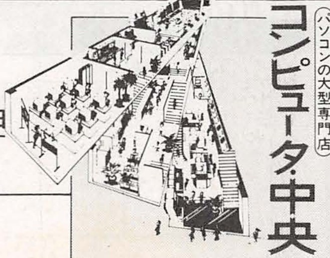
受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

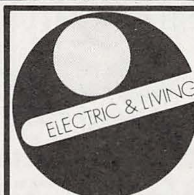
全国どこでも 無料配達/ご注文は 商品NOでどうぞ/担当は 村上・山田

低金利でお得な OAクレジット/手軽なクレジット 頭金なし

らくらくお支払い 長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い 6月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい





エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6－5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2－5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽（エンターテイメント）、痛快（フィーリング）。まるかじり！


画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付！（ボリューム方式）

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2 メガROM

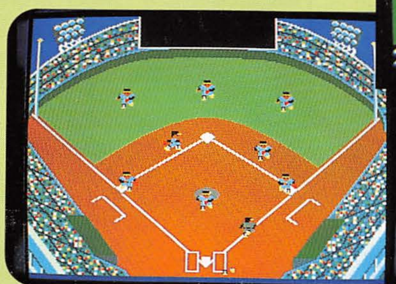
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX MSX2 メガROM

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！

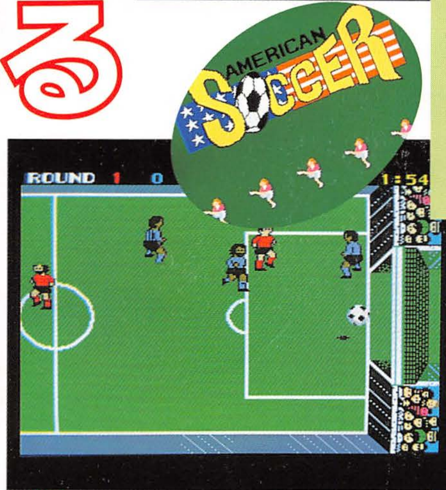




Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2 メガROM

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER

アメリカン・サッカー

MSX-15
■アメリカン・サッカー　定価5,800円 ● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2 メガROM

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！




（提供：JALフォトサービス）

株式会社　ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
メガROM は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

マイコンBASICマガジン第七巻第六号通巻七十二号昭和六十二年五月二十五日印刷 昭和六十二年六月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円)・雑誌18361-06 T4911836106384